ACTION GAMES

FELIZ DIA... ¡MAMITA!



Rep. Argentina - AÑO 6
Edición 64 - $ 4,70
ISSN 0328-5081



PLAYSTATION:
SENTIENT
BATTLE STATIONS

PC:
C&C RED ALERT

SATURN:
ALIEN TRILOGY

NINTENDO 64:
FIFA 64



GANADORES DEL GRAN CONCURSO ACTION '97

Auspician: Power Game, Shopping Game, SES, Hobby y Audio Oro

ACTION GAMES

AÑO 6 - Nº64- OCTUBRE 1997

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero



Av. Rivadavia 2421 - 3° - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 953-3861 / 951-5531

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Director
Horacio D. Vallejo

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
301-4942 - Capital

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
A La Vista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Mtevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Viamonte 2031 - 6° A - Capital

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL S. A.
MONTEVIDEO - R. O. U.

SUMARIO

PREVIEW

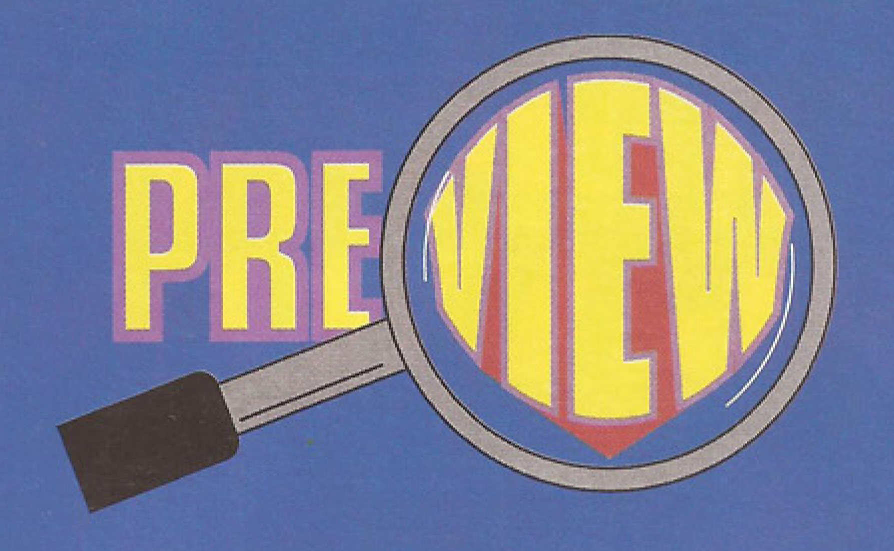
PC

PLAYSTATION

SATURN

NINTENDO 64

TRUCOS

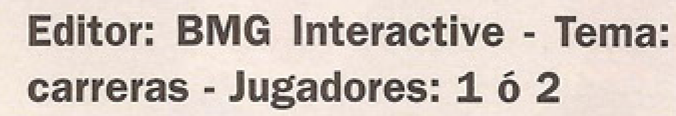


LAST BRONX

El nombre tal vez les resulte familiar a algunos, pero la mayoría seguramente no conocen este juego de Arcades que salió el año pasado. Last Bronx es poco conocido incluso en los Estados Unidos. Pero esta falla de distribución no ha desanimado a la publicidad que festeja su conversión al Saturno. Se trata del primer título auténticamente de lucha de AM3, el equipo que hizo Virtual On y Sega Rally, al que algunos consideran lo mejor que ha pasado de los Arcades a las consolas hogareñas. Funciona a 60 cuadros por segundo y juran que su movimiento de personajes y control son superiores a Virtual Fighter 2, Soul Edge y Fighting Vipers. La construcción de los luchadores es comparable (o mejor) a VF2, pero la acción es superior a todo lo que hemos visto. Las mejoras más notables son los saltos, diseñados de una manera más realista que otros games de lucha.

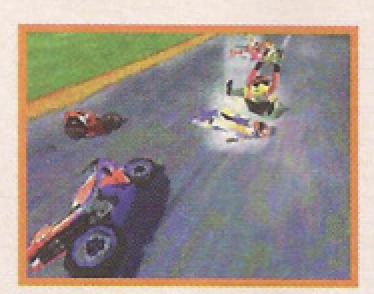


MOTO RACER GP



Editor: BMG Interactive - Tema: carreras - Jugadores: 1 ó 2

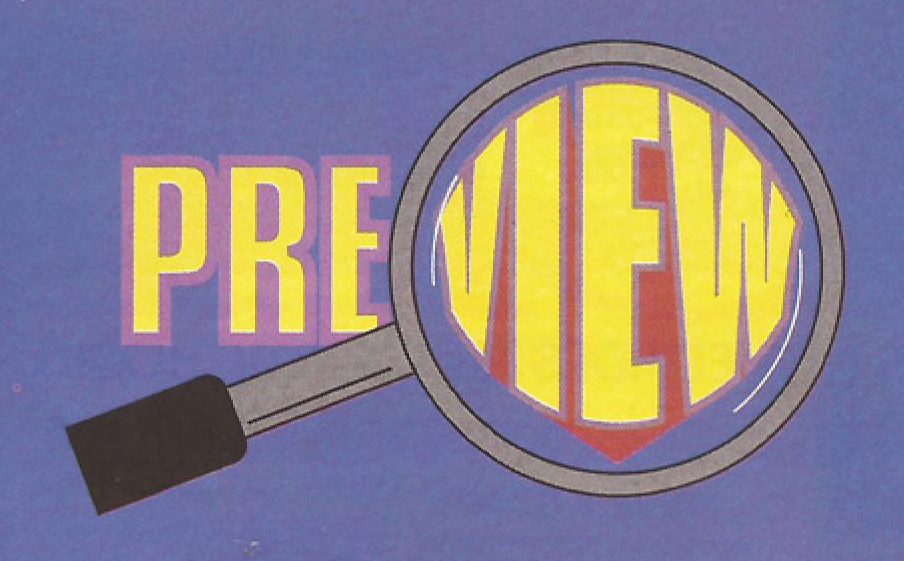
De los creadores de Fade to Black, los gráficos son genialmente nítidos en todas las etapas. La acción resulta tan emocionante y rápida como en una carrera de verdad... pero sin las desastrosas lesiones personales. Las motos están modeladas con exactitud basándose en modelos reales de Kawasaki y KT, con sus propias variantes de aceleración, velocidad máxima y manejo. Hay ocho pistas diferentes en todo el planeta, incluyendo algunas en la Gran Muralla China, una sobre nieve, otra sobre barro y calles ciudadanas. Todas se pueden correr también en "Reverse" Mode, lo que en realidad duplica el número de pistas que podés recorrer. Hay tres modos diferentes: Practice Mode para los jugadores nuevos, Single Race para los que estén buscando emociones rápidas y breves, y un Championship Mode para los gamemaníacos veteranos y de largo aliento. Todo esto, unido a la posibilidad de correr contra un flaco amigo, ya te está diciendo que es un juegazo imperdible para los fanas de las carreras.



TAIL OF THE SUN

Editor: SCEA - Tema: aventura - Jugadores: 1

Los desarrolladores de Aquanauts Holiday se han mandado ahora una aventura en la Edad de Piedra, donde vos controlás a un cavernícola que tiene que cuidar a su pueblo. Tenés que completar muchas tareas como líder, que incluyen conseguir comida y defender a tu aldea de bestias salvajes como mamuts. Una característica interesante es que tu aldea se desarrolla en forma diferente dependiendo de las fuerzas exteriores. Algunas de las fuerzas las podés controlar, y otras no. Incluso las decisiones más chiquitas (como la comida con que alimentás a tu gente) es un factor importante que decidirá cómo se desarrollan. En conjunto, Tail of the Sun es un título entretenido, que te hace reír muchas veces mientras vas tratando de hacer sobrevivir a toda una tribu.



RAY STORM



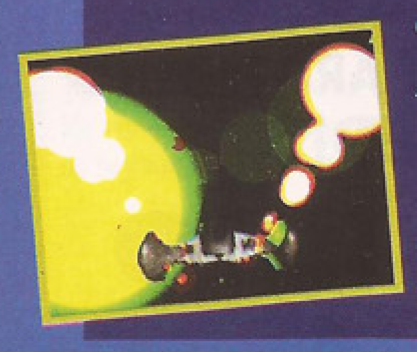
Editor: Spaz - Tema: Tiros - Jugadores: 1 ó 2



Si sos de los gamemaníacos que se la pasan reclamando nuevos games de tiros al viejo estilo, no te pierdas Ray Storm, el nuevo juego de Sony, publicado por Spaz, una nueva división de Working Designs. El título combina elementos clásicos como armas múltiples y "power-ups", con gráficos copados y sonido alucinante. Ray Storm cuenta además con una opción de "auto-locking" en sus naves, que funciona así: vos solamente poné la mira sobre un enemigo y mirá como un misil se dirige al blanco. Esto le da a tus naves una gran potencia de tiro contra enemigos escurridizos y difíciles de reventar. En conjunto, el game no trae ninguna novedad impactante, pero sí sabe combinar todos los elementos que vos pedirías en un buen game de tiro. Además demuestra que los games basados en "sprites" todavía tienen mucho que dar, a pesar de la invasión de juegos basados en polígonos.

SATURN DARK LIGHT CONFLICT PLAYSTATION

Desarrollado por Electronic Arts, el juego muestra combates espaciales realistas en 3D, con más de 50 misiones distintas. Otras características copadas incluyen los efectos luminosos complejos, como los que producen muchas luces (soles, armas, y luces de navegación), así como el efecto de encandilamiento de la cámara, que le da aspecto de noticioso. Podés elegir entre una cantidad de naves de combate personalizadas, y entre 15 armas ingeniosas con las que podés reventar a tus enemigos. También abundan los dispositivos de ocultamiento en las distintas etapas.. Además de una buena cantidad de acción bélica, hay mucho para hacer en este juego: aparte de dominar la técnica para volar las naves, también tenés que aprender el lenguaje y las costumbres de los extraños aliados extraterrestres de los clanes Repton, y después reunir datos muy necesarios para tu supervivencia.

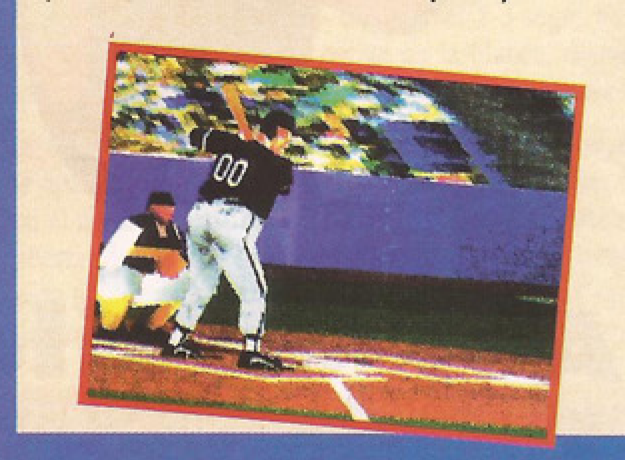


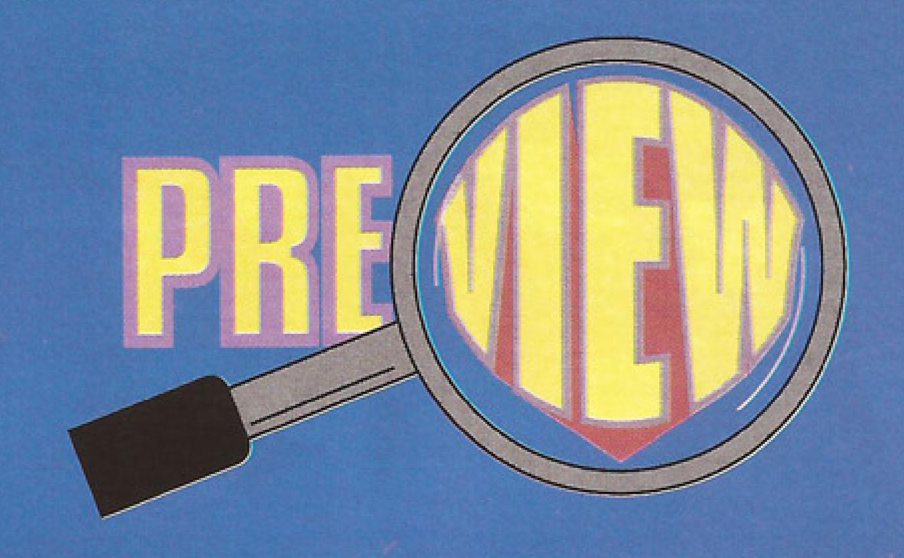
BOTTOM OF THE 9TH '97

Editor: Konami / Tema: deporte / Jugadores: 1 ó 2



Realmente, nos preguntamos para qué otro Bottom of the 9th cuando el primero (que salió apenas hace un año) todavía anda por ahí. La respuesta es que se le han hecho varias mejoras: los jugadores pueden encontrar más estadios y más ángulos de cámara. La interfaz tridimensional para batear (por si no te diste cuenta es un game de béisbol) también ha mejorado. Hasta han incluido partidos nocturnos en la temporada, y la Season Mode es más simple. Resumiendo, es una excelente adaptación del deporte favorito de los norteamericanos (y bastante popular también en Japón).







VMX RACING

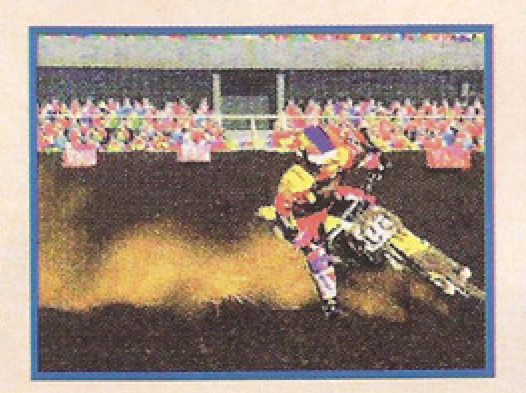




Editor: Studio E/Playmates

Se viene un game de carreras de motos re-bueno: podés elegir entre cuatro motociclistas vestidos de cuero y correr contra siete competidores sobre 10 pistas, que incluyen estadio, desierto y playa.

Para más emoción y diversión, tenés maniobras realistas (incluyendo "wilis", patinadas y saltos), podés ver la carrera desde varios puntos de vista (entre otros, primera persona y por encima del hombro), y correr una competencia hombro a hombro entre dos jugadores. ¡Es para salir derrapando a buscarlo en cuanto aparezca este game!

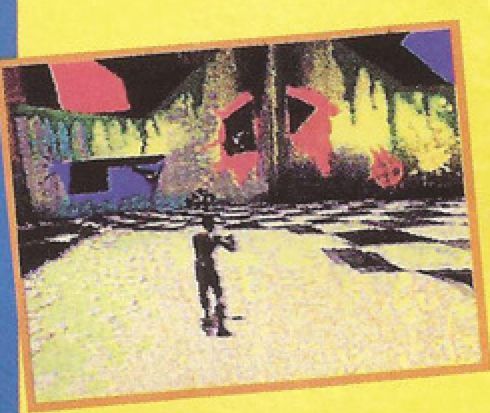


MDK

PLAYSTATION

Editor: Shiny Entertainment/Playmates

MDK es probablemente el game de PC más novedoso, cómico y original que haya llegado al PlayStation en mucho tiempo. Es un juego de acción jugado desde visiones múltiples, que combina tiros, pensamiento rápido y buena estrategia. Nos espera una loquísima aventura salida de la mente creativa de David Perry (famoso por habernos brindado Earthworm Jim), quien está supervisando el proyecto, y ha prometido que si MDK no es exactamente tan bueno como el original de la PC, va a haber bronca. Ya estas primeras pantallas nos dejan haciendo agua la boca.



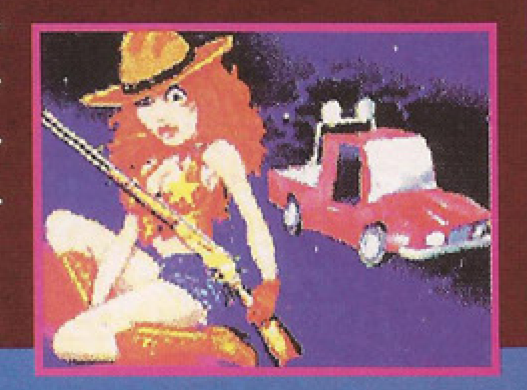
PLAYSTATION

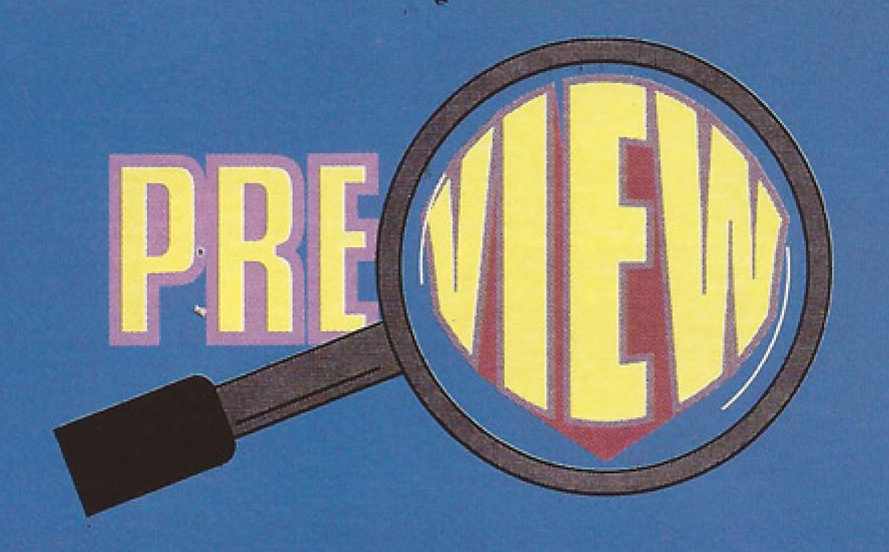
MOTOR MASH

Editor: Merit Studios/Ocean

De los mismos que nos dieron Micro Machines, se viene Motor Mash, un juego de carreras con onda dibujitos animados, que seguramente divertirá mucho a los más chicos (de cualquier edad). Hay una docena de personajes armados, a cual más loco, entre ellos un hippie en un ómnibus sicodélico y un astronauta que maneja un transbordador espacial remodelado. Las pistas son también muy variadas e imaginativas, como la Atlántida, la selva, y una llamada Nightmare (pesadilla). Hay más de 40 niveles de carreras, vistas en una perspectiva desde arriba, con terrenos texturados y autos bien detallados para lucir los excelentes gráficos.



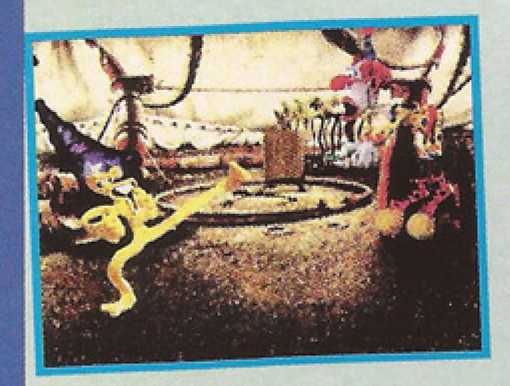




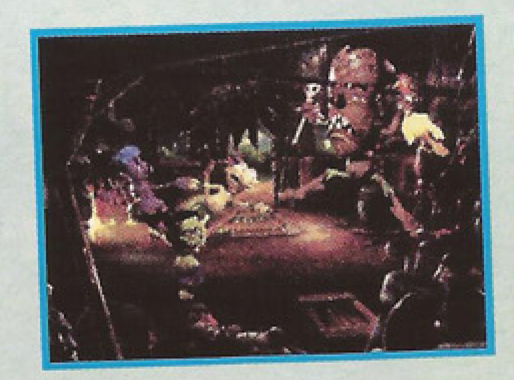
CLAYFIGHTER 63 1/3

Editor: Interplay

Está por llegar Clayfighter al N64 con su reparto de luchadores de plastilina: los veteranos Blob, Taffy Man y Bonker cuentan ahora con la compañía de luchadores nuevos como el asqueroso de Boogerman. Hay al menos 18 combatientes, animados por "claymation" (animación de arcilla), ...y tal vez también algunos luchadores ocultos. Este nuevo game cuenta además con fondos tridimensionales interactivos, de modo que si conseguís a puñetazos que un oponente atraviese una pared ...¡podés seguir la pelea del otro lado! Tal vez Clayfighter 63 1/3 no sea un competidor para Mortal Kombat Trilogy, pero seguramente nos vamos a reír mucho con él.









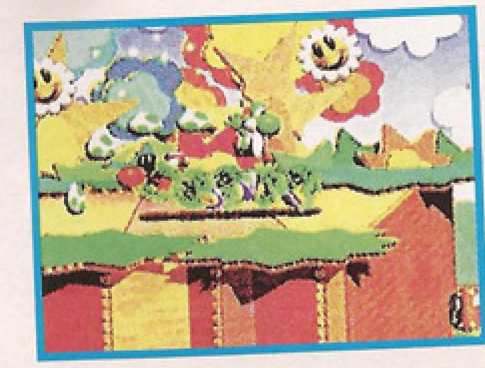
YOSHI'S ISLAND 64

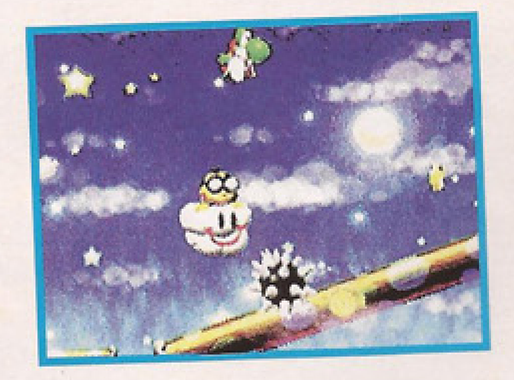
Editor: Nintendo

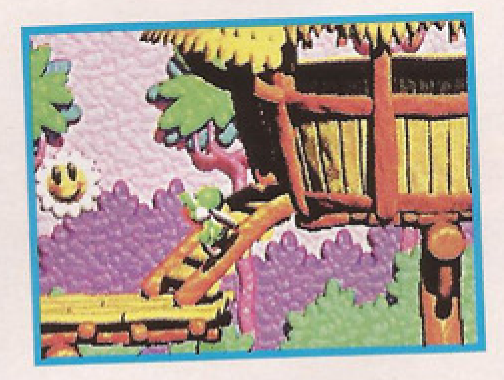


El amigo de Mario se está preparando de nuevo para ser la estrella del juego.
Yoshi's Island 64 tiene más de 60 etapas llenas del viejo y querido juego de plataformas de Yoshi. Los gráficos 2D han mejorado mucho con niveles prerrenderizados, fondos animados y criaturas que parecen salidas de Donkey Kong Country. ¡Mariomaníacos, prepárense para un festín!





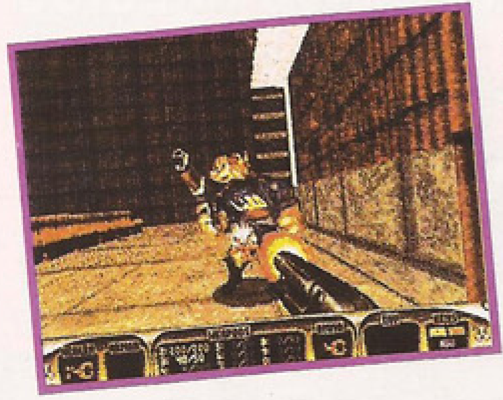






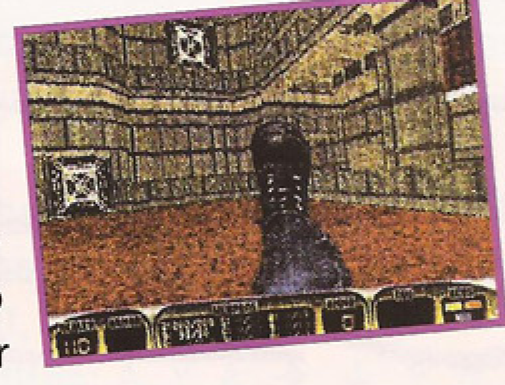
DUKE NUKEM 3D

SATURN



Editor: Lobotomy Software/Sega

Cuando veás esta versión para Saturno de Duke Nukem, te vas a preguntar por qué todos los juegos de tiro no pueden ser tan copados. El juego es rápido y exacto, y mientras caminás por el primer nivel (ambientado en una ciudad de Los Angeles post-holocausto) el juego se mueve joya, sin retrasos ni pixeles a la vista cuando los enemigos se ponen cargosos y quieren bailar "cachete con cachete".



Probablemente la razón para estas imágenes re-buenas es una programación de aquéllas. El responsable es Lobotomy Software, el equipo que hizo Powerslave, el mejor juego de tiros por corredores del Saturno hasta ahora.

Y te adelantamos que aunque el game va a contener los tres episodios de Duke Nukem originales de las PCs, también aparecen algunos niveles específicos del Saturno (y según rumores, a lo mejor desaparecen algunas escenitas "adultas" como las desnudistas).

Otra razón para festejar es que Duke Nukem va a ser compatible con Net Link: ¿te imaginás navegar por la Red en desafíos a muerte en estos corredores escalofriantes? Duke Nukem seguramente va a hacer mucho por difundir el Saturno entre los gamemaníacos fanáticos del Doom.

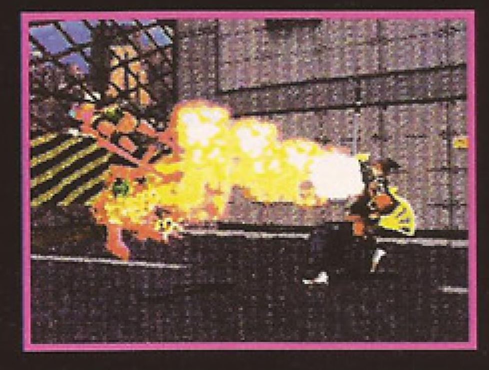
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3



Editor: Takara/Playmates

Ahora que los games de lucha de 32 bits nos han brindado títulos inolvidables, como Star Gladiator, Soul Blade y Tekken 2, a veces nos olvidamos cómo eran los primeros juegos. Toshinden, de esos tiempos prehistóricos, resulta bastante olvidable.

Pero atención, no te pierdas Toshinden 3 solamente porque lleva el mismo nombre. Este game de lucha con armas progresa sin interrupciones, con menos problemas gráficos y luchadores más limpios y detallados. Cuenta con 30 personajes, más golpes especiales explosivos, y super golpes que limpian la pantalla.





En la versión norteamericana hay también modos de práctica y de torneo, que no vienen en la versión japonesa.



PLAYSTATION:
METAL SLUG
4 FANTASTICOS
TOMB RAIDER 2
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
FORMULA 1 '97
APOCALYPSE
MARVEL SUPER HEROES
CRASH BANDICOOT 2
PANDEMONIUM 2
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
FINAL FANTASY VII
CROC
WARCRAFT II

NINTENDO 64
LAMBORGHINI CHAMPION
CLAYFIGHTER EXTREME
SUPERSTAR SOCCER
GOLDEN EYE 007

PC
WORLDWIDE SOCCER '98
VIRTUA FIGHTER II
LAST BRONX
SKY TARJET

SATURN
SONIC JAM
FIGHTERS MEGAMIX

NINTENDO 64 - PLAYSTATION
SEGA SATURN - GENESIS
GAME GEAR - GAME BOY
SEGA NOMAD - CD ROM PC









GENESIS

CONSOLAS - CARTUCHOS - JOYSTICKS
ACCESORIOS - COMPRA - VENTA - CANJE
ALQUILER - SERVICE




ULTIMAS NOVEDADES EN TITULOS DE PLAYSTATION,
SEGA SATURN Y TODAS LAS CONSOLAS

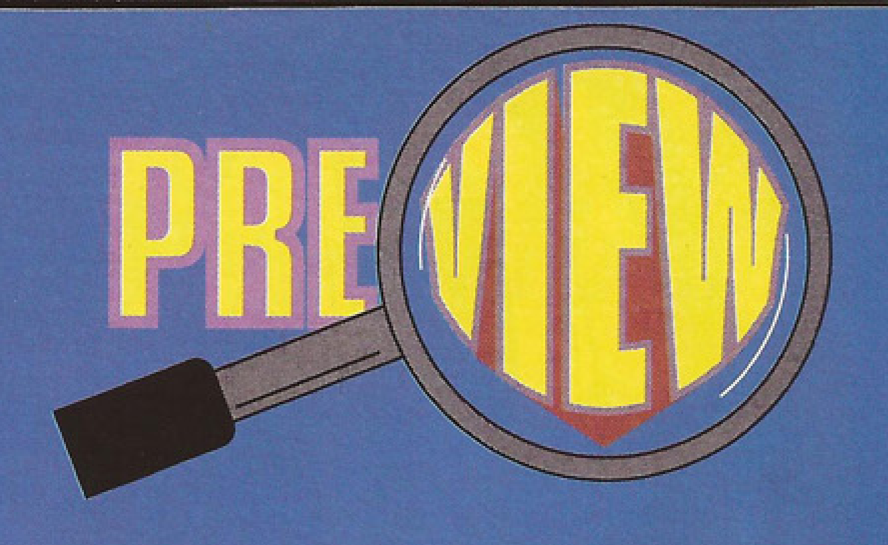
DISPONEMOS DE CONSOLAS USADAS, SEMI NUEVAS

30 DIAS DE GARANTIA

PRESTAMOS PERSONALES
¡¡ACERCATE Y PROPONE TU FORMA DE PAGO!!

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
SABADOS ABIERTO DE 9:30 A 19:30
ENVIOS A DOMICILIO SIN CARGO

CABILDO 2040 LOCAL 104 - TEL.: 780-3103
GALERIA BOULEVARD LOS ANDES - C.P. 1428

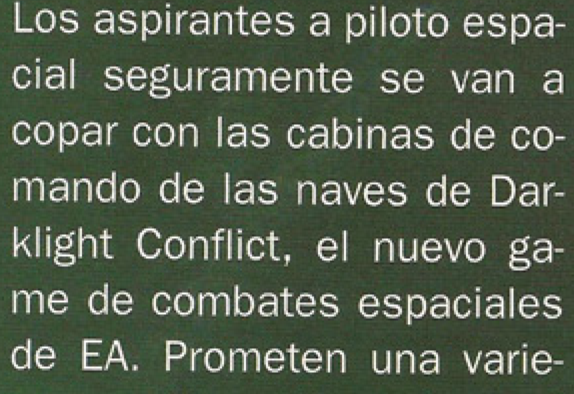


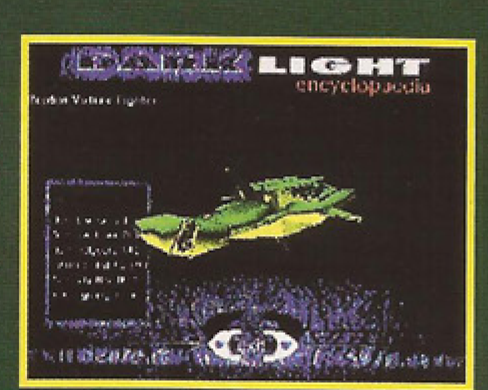




DARKLIGHT CONFLICT

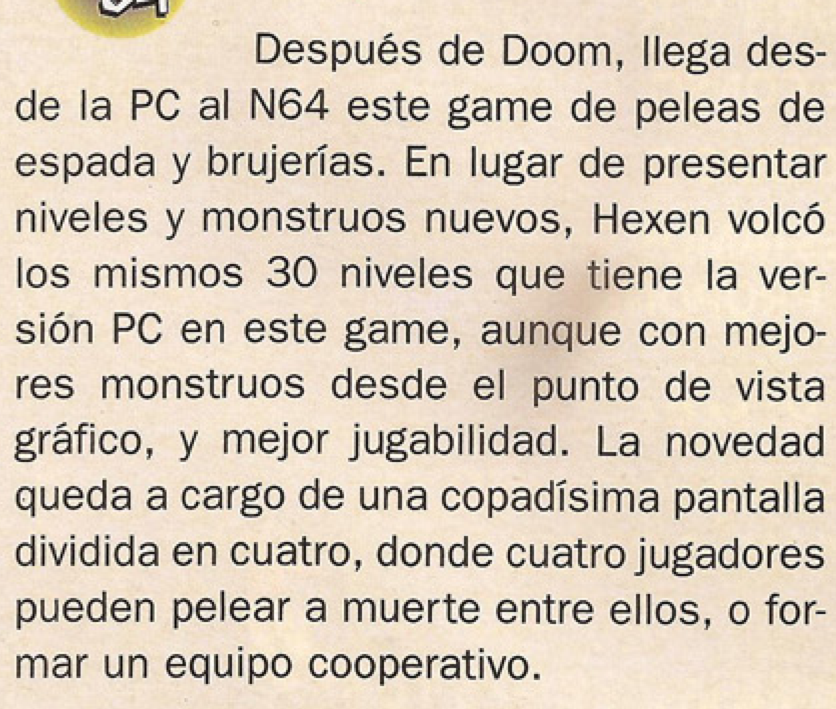
Editor: Rage Software Ltd./Electronic Arts





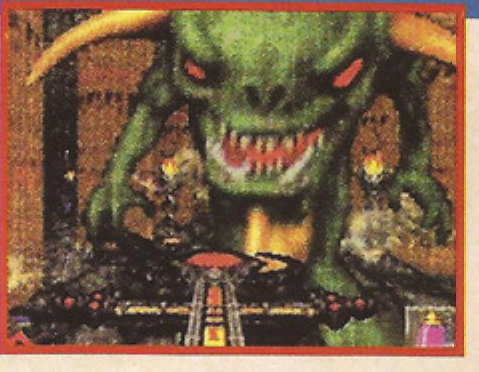
Los aspirantes a piloto espacial seguramente se van a copar con las cabinas de comando de las naves de Darklight Conflict, el nuevo game de combates espaciales de EA. Prometen una variedad de 15 armas y dispositivos de evasión, que vas a usar en 50 misiones para un jugador solitario, o en modos para muchos jugadores como Tag (mancha), Death Match (encuentro mortal), Cooperative (un grupo contra otro), y Capture the Flag (capturar la bandera). Además tenés que aprender a dominar el lenguaje y las costumbres de tus compañeros de vuelo extraterrestres. Parece que los gráficos son alucinantes, con impresionantes efectos de iluminación como las fuentes luminosas múltiples y efectos de encandilamiento. Este game está prometido para fines de 1997.

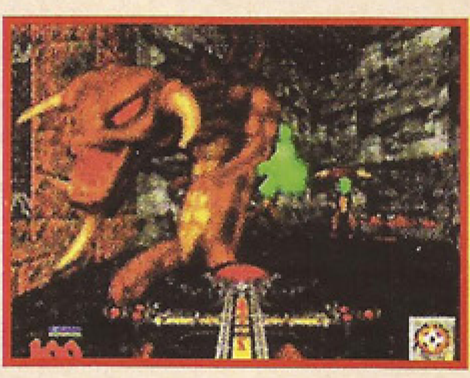
HEXEN

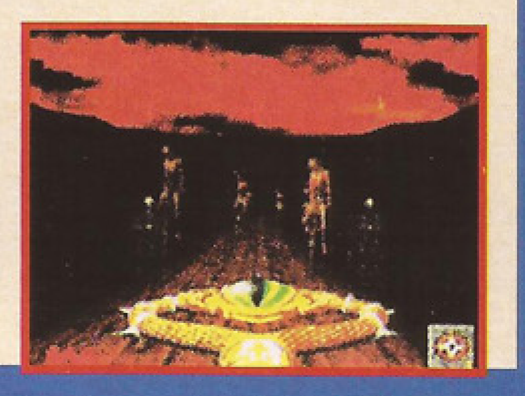


Editor: Software Creations/GT Interactive

Después de Doom, llega desde la PC al N64 este game de peleas de espada y brujerías. En lugar de presentar niveles y monstruos nuevos, Hexen volcó los mismos 30 niveles que tiene la versión PC en este game, aunque con mejores monstruos desde el punto de vista gráfico, y mejor jugabilidad. La novedad queda a cargo de una copadísima pantalla dividida en cuatro, donde cuatro jugadores pueden pelear a muerte entre ellos, o formar un equipo cooperativo.







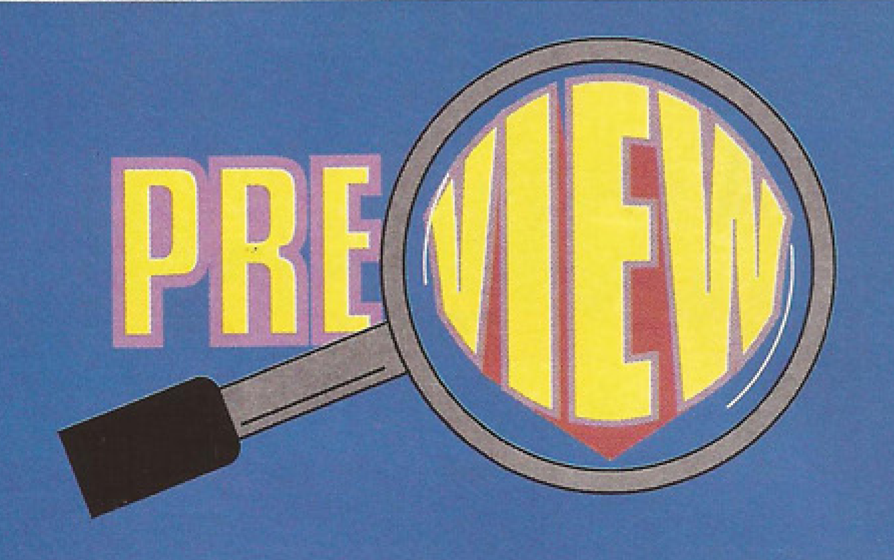


JURASSIC PARK

Sega no quiso quedarse atrás, y está planeando ofrecer también un Jurassic Park para el público dueño de un Saturno. Aunque el desarrollo del game del PlayStation le lleva una delantera de varias semanas, estas imágenes nos permiten ver que Appaloosa Interactive (el equipo que nos dio Ecco the Dolphin y Three Dirty Dwarves) ha llegado bastante lejos con The Lost World para el Saturno. Si bien en lo visual se parece mucho al del PlayStation, parece que pueden haber algunos cambios en el juego.

Los fondos tienen un aspecto de dibujo hecho a mano más, y el Saturno imita muy bien los movimientos avanzados de los sprites del PlayStation. Por lo que sabemos, ambas versiones tendrán un argumento similar, en el que el jugador va a avanzar por diferentes niveles encarnando a los personajes humanos y también a varias especies de dinosaurios.

Y ahora un último chimento: nos dijo un pajarito buchón que hay en preparación una versión de The Lost World para Arcade...¡Uau!

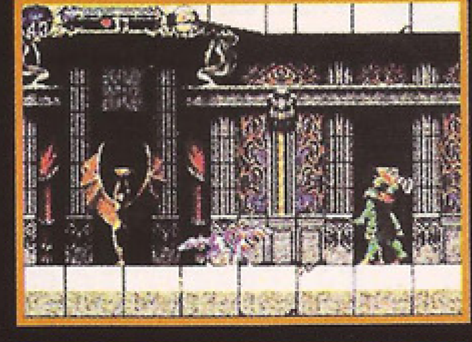




Castlevania X

Editor: Konami

Dracula ha regresado para que vuelva a correr la sangre en Castlevania X, y esta vez le toca a su hijo, Alucard, poner en actividad a los muertos vivos.





EL JUEGO

La versión japonesa que vimos de Castlevania X está copadísima. Dado que no es un game lineal, no tiene niveles, y las zonas de juego son enormes. El game está llenito de monstruos, pero Alucard tiene varios trucos de vampiro muy útiles: puede convertirse en un murciélago, un lobo, o una nube de niebla. ¡Y además tiene una abundante colección de armas, que puede llevar una en cada mano, y usar una por vez o las dos al mismo tiempo para ataques combo.

LOS GRÁFICOS Y LOS SONIDOS

Castlevania X sigue fiel a sus antepasados, y conserva ese aspecto bidimensional que le conocimos en 8 bit y 16 bit. Los fondos muy detallados se ven muy nítidos, y los efectos están alucinantes. La banda de sonido es impresionante, con música de sintetizador y de orquesta.

LOS CONTROLES

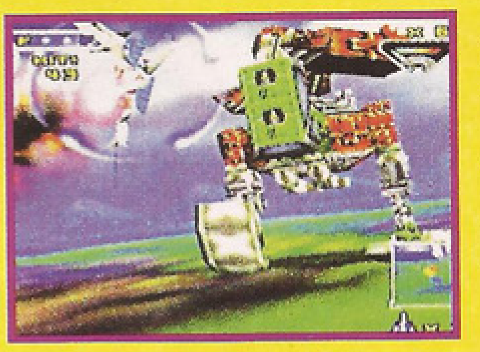
Los controles en la versión preliminar eran fáciles de aprender y respondían muy bien. Incluso los ataques más impresionantes, como las bolas de fuego que requieren movimientos complejos en el control (algo parecido a las Fireballs de Street Fighter) eran fáciles de ejecutar.

STAR FOX 64

Editor: Nintendo

Nintendo está preparando su versión N64 del clásico juego de tiro de 16 bits.

Por lo que se puede ver, Star Fox 64 seguirá con la honrosa tradición de su antecesor. Una vez más vas a jugar como Fox McCloud, junto con tus tres compañeros de escuadrilla (Falco, Peppy, y Slippy), para emprender misiones de combates espaciales (con la conocida perspectiva desde atrás de tu nave). Las misiones requieren más que nunca de un trabajo de equipo: si uno de tus compañeros se hace bolsa, es game over. Un modo con pantalla partida en cuatro también permite que hasta cuatro pilotos se diviertan en combates mano a mano. Vas a pilotear un Arwing, un lindo avión de combate y bombardero que se puede transformar en tanque, gracias a lo cual podés también disfrutar reventando enemigos en tierra. Star Fox también va a contar con la novedad del Force Pak, un aparatito que se enchufa para hacer que el control tiemble y se sacuda cuando recibís un impacto o cuando disparás los grandes cañones.



MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA QUE TENGAS

VIDEOJUEGOS
AUDIO ORO

COMPRAMOS TU MAQUINA USADA O LA TOMAMOS EN PARTE DE PAGO

AV. PUEYRREDON 338 • TEL/FAX 863-0012

Traé los cartuchos de Family Game que tengas, que te los cambiamos por los de Sega
También canje de Sega por Sega

TRAE TU MAQUINA 16 BIT O SEGA CON JUEGOS + DIF. QUE TE LA CANJEAMOS POR UNA PLAYSTATION O SATURN

TENEMOS TODOS LOS TITULOS Y NOVEDADES EN PLAYSTATION CD Y SEGA SATURN

JOYSTICKS

ACCESORIOS



COMPRA + VENTA + CANJE + ALQUILER

SEGA 16 BIT Y CARTUCHOS ¡¡OFERTA!!

TENEMOS CONSOLAS USADAS, SEMI NUEVAS CON 30 DIAS DE GARANTIA.

TENEMOS TODAS LAS CONSOLAS: NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - SUPER NES - 32X - 3DO - SEGA CD - NEO GEO - GAME BOY - GAME GEAR











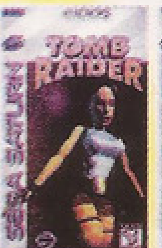


VOLANTE PLAYSTATION







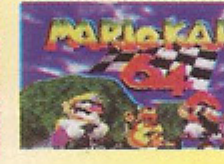











JOYSTICK PLAYSTATION OFERTA

¡¡¡TENEMOS TODAS LAS MAQUINAS EN OFERTA!!!
ACERCATE Y PROPONE TU FORMA DE PAGO

SERVICIO TECNICO DE MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS

REFORMAS DE PLAYSTATION Y SEGA SATURN
VENTAS POR MAYOR Y MENOR
NO COMPRES SIN CONSULTAR
TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS

CON GARANTIA ESCRITA

AV. PUEYRREDON 338 • TEL/FAX 863-0012

CON GARANTIA ESCRITA



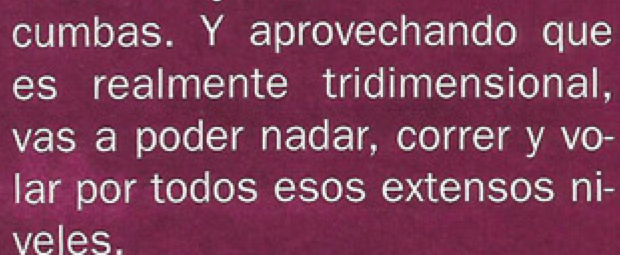
SATURN

ALBERT ODYSSEY

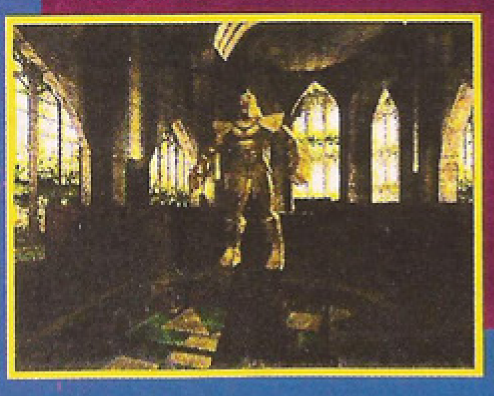


Los dueños del Saturno no se van a quedar sin un RPG de Working Designs por mucho tiempo. Ya está casi completo Albert Odyssey. A diferencia de Shining Wisdom y Legend of Oasis, A.O. es un RPG más tradicional, que funciona con los conocidos menúes, combate por turnos y chaboncitos chiquitos. Pero, (hurra) los comandos se basan en íconos, similares a los de Secret of Mana y Lufia. Por supuesto, los puntos más copados son gráficos deslumbrantes y una banda de sonido sensacional. Los personajes han sido realizados por el mismo artista que creó Lunar: The Silver Star. Los escenarios, con sus pueblos y castillos, están llenos de detalles, y los viajes por el mundo del juego tienen lugar en mapas tridimensionales, similares a los de Dragon Force... pero más lindos. A diferencia de los famosos games Lunar, Albert Odyssey tiene poco diálogo digitalizado y películas animadas: la historia se desarrolla mediante texto, en el estilo de Final Fantasy.

HEXEN II



Activision probablemente tiene un éxito seguro en sus manos con Hexen II, un nuevo game de tiros en primera persona. Está basado en una máquina Quake con 3D mejorado, que fue creada por id Software (responsables de Doom). Es la segunda parte de otro éxito, Hexen, y parece mucho mejor. Los escenarios son directamente alucinantes, con 30 niveles llenos de acción intensa. Vas a visitar lugares como ciudades medievales y tumbas egipcias, catedrales y catacumbas. Y aprovechando que es realmente tridimensional, vas a poder nadar, correr y volar por todos esos extensos niveles.



Nuevos personajes amplían la variedad de experiencias: un paladín, un cruzado, un nigromante o un asesino. Con cinco armas por clase (las cuales a su vez pueden ser potenciadas para hacerlas más destructoras) los jugadores van a tener la oportunidad de reventar enemigos con la ayuda de más de 30 armas distintas.

SPAWN

Editor: SCEA- Tema: Acción
Jugadores: 1





Nos preguntamos si Todd McFairlane está realmente trabajando en este proyecto. Los fanas de esta historieta se sentirán contentos de saber que Todd está al menos controlando que la onda de Spawn se conserve tal cual.

Por lo que hemos sabido hasta ahora, Spawn el Game se parece bastante a Tomb Raider, con algunas cosas similares (en las luchas) a Tobal No. 1 en el Quest Mode. Los gráficos geniales son lo que más hace que Spawn se destaque de los otros games. Efectos de iluminación en tiempo real le dan a los niveles una atmósfera fantasmal muy copada. Spawn para el PlayStation parece uno de los pocos games inspirados en comics que puede realmente valer la pena. Aunque todavía pueden cambiar muchas cosas, Sony parece estar en el camino correcto con este título.

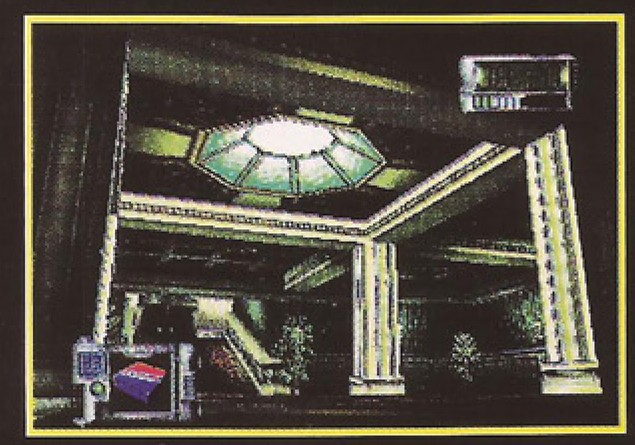


MISSION: IMPOSSIBLE

NINTENDO 64



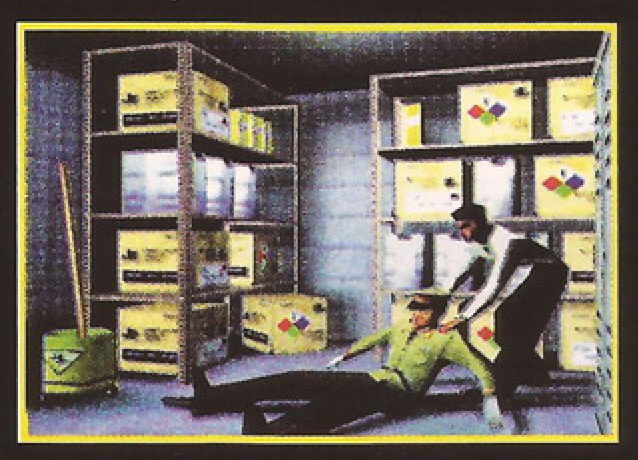
A lo mejor estabas muy distraído y te perdiste el estreno de este peliculón, con el lindo de Tom Cruise en el papel principal. Pero no te aflijás, los creadores de Ocean te van a dar una segunda oportunidad de disfrutar de toda la acción de este cuento de espionaje, ahora en tu N64. Por supuesto, vas a manejar a Ethan Hunt, un agente de la CIA convertido en el perfecto espía. Hay seis misiones llenas de dificultades, que van a poner a prueba tu habilidad e inteligencia.



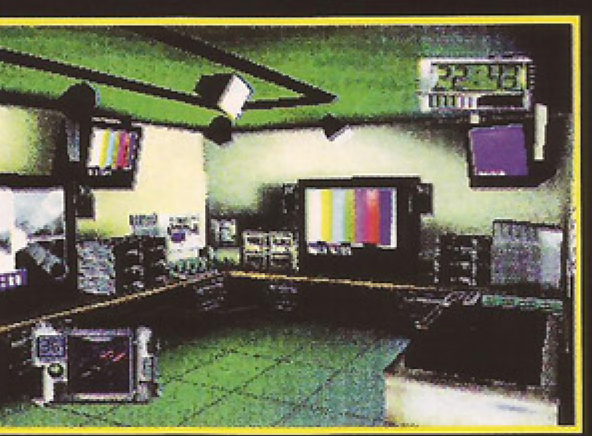
Tu primera misión tiene lugar en la embajada de Rusia, donde tu misión es rescatar a un genial programador de computadoras de las garras del enemigo (que siguen siendo los rusos, perestroika o no perestroika).

Todos los personajes, objetos y fondos están renderizados en tiempo real, lo que hace que el juego sea parejo y perfecto. Los personajes tienen un realismo que no se encuentra en muchos de los otros títulos similares. Hay diferentes opciones de puntos de vista de las cámaras, que te permiten observar todo desde todos los ángulos. La visión normal es un tres cuartos detrás del personaje principal, bastante similar a Super Mario 64; las otras posibilidades van desde una visión desde el piso hasta una mirada desde arriba.

En el camino te vas a encontrar con muchos personajes, algunos son inocentes turistas que no tienen nada que ver con tu misión, y otros van a ser espías extranjeros (por supuesto con malas intenciones, y a los que naturalmente hay que eliminar).



Misión Imposible no existiría sin los recursos extraordinarios que entre otras cosas te permiten manipular a los que te rodean e infiltrarte en el territorio enemigo sin que nadie sospeche nada. Cada objeto se puede usar solo o combinado con otros, dependiendo de lo piola que sea el jugador. Los dispositivos incluyen al archiconocido fabricador de caras, que permite a Ethan asumir la identidad de otros y así infiltrarse en los lugares más increíbles. Otro ítem útil es la lapicera/tranquilizante: seguramente ya se te va a ocurrir cómo usarla.



Si te gustan títulos como Tomb Raider, Resident Evil y Tobal No. 1, no te vayás a perder Mission: Impossible. Ya podés ver que los gráficos son excelentes, y la aventura promete emociones varias. Por supuesto, ya te haremos llegar más información... ¡que no se autodestruirá!

Con el aval de

PC MULTIMIDIA

ACTION GAMES

Presenta su:

COLECCIÓN JUEGOS COMPLETOS

CORRIDOR 7

Un juego de acción en primera persona al estilo del Doom. Se desarrolla en el cibernético ambiente de la base Delta. Su misión es eliminar a los extraterrestres que quieren apoderarse del planeta.

Otros juegos contenidos en el disco:

Captain Comic
Defender
CD-Man
Crusher 2
Hugo III
Aqua Man

Demos de:

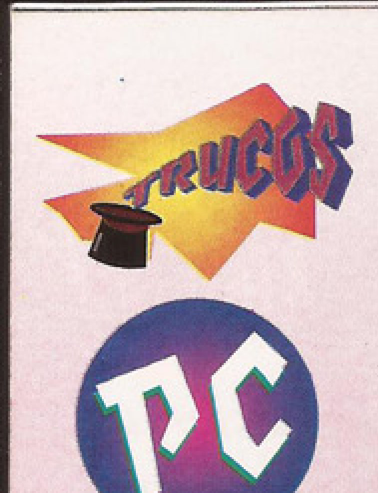
Tomb Raider
Gene Wars
Screamer II
Sonic CD

y mucho más



YA ESTA EN TODOS LOS QUIOSCOS

¡¡SE AGOTA!!



RED ALERT

Estrategia
1 o + jugadores

★ Cuanto más camiones de mineral tengas, más dinero conseguís. ¡Hacelos mover todo el tiempo!

★ Construí tu primera base en la posición más protegida que consigas.

★ Producir tanques desde el comienzo es siempre una buena idea, porque incluso una base con buenas defensas no puede sostenerse contra una acometida de tanques.

★ La estrategia más segura para ganar es mandar ola tras ola de chatarra armada. Producí muchos tanques hasta que estés listo para avanzar y barrer con todo.

★ Muchos jugadores se enamoran de la diversión y la capacidad para destruir bases enemigas que te brinda una marina fuerte.

★ Una buena cantidad de helicópteros puede ser demoledora contra ciertos enemigos.

MULTI-PLAYER RED ALERT



No tiene nada de nuevo si decimos que éste es un game re-bueno, por lo menos para los que se copan con la estrategia. Pero además podemos jurar que jugarlo en red ...¡eso sí es lo máximo! Pero claro, enfrentarte a varios cerebros humanos distintos, es otra cosa que ganarle al CPU, que a la larga siempre hace lo mismo, decide lo mismo, y tira para el mismo lado. Por eso dedicamos este artículo a los que ya conocen el game, pero ahora han entrado al duro mundo de los games de estrategia multi-player.

Desde el comienzo mismo del game, tenés que poner a trabajar las neuronas a mil por hora. ¿Querés que te digamos más? Incluso antes que comience el game, hay muchos datos importantes que tener en cuenta. ¿Cuántas personas juegan? ¿Qué tamaño tiene el mapa? ¿Se incluyen cajones ("crates")? ¿Cuánto dinero? ¿Cuántas unidades? Un juego de tres jugadores sin alianzas es muy diferente de un juego de seis jugadores con tres equipos de dos. Un mapa de agua es distinto de un mapa totalmente terrestre. Un juego con un tratado anti-Tanya resulta diferente de uno sin. Un juego que empieza con 12 unidades es totalmente otra cosa que uno que empieza con 6, porque los malos arrancan con dos APCs y un ingeniero, y es más probable que te revienten la base un minuto o dos después.

El tamaño del mapa también es crucial, y afecta tus decisiones de construcción, aunque la mayoría de los jugadores elige mapas grandes cuando hay más de dos jugadores en el game. Además no te olvidés de verificar el máximo nivel de tecnolo-

gía y los créditos de inicio (entre nosotros, los mejores juegos de Red Alert empiezan con máxima tecnología, muchos créditos, de seis a doce unidades iniciales, y nada de tratados Tanya o de camiones de mineral).

ELEGÍ TU BANDO

Cuando podés elegir entre los Aliados y los Soviéticos, te recomendamos elegir a los primeros, y no por una cuestión de ideologías: en este juego, los Aliados tienen más poder naval, Gap Generators, APCs llenos de Tanya, y tanques medianos que son tan buenos como los tanques pesados de los Soviéticos. Nuestra experiencia nos dice que hace falta un jugador muy bueno para jugar del lado de los Soviéticos y ganarle a los Aliados. Así que a menos que seás un kamikaze o quieras demostrar algo, elegí a los Aliados.

CONSTRUIR Y CONSTRUIR

Lo primero que tenés que hacer cuando se conecta el juego es fijarte si estás en un rincón, y si es así, en cuál. Colocá rápido tu Construction Yard en un rincón lo más cerrado posible, y rodealo con estructuras. Desde el segundo en que empieza la acción, vas a tener que defenderte contra ataques de Tanya y Engineers.

Después que hiciste eso, construí una Power Plant. Por supuesto, se supone que ya habrás enviado tus jeeps rápidos y APCs hacia tus extremos del mapa, dado que tenés que encontrar a tus vecinos más cercanos tan pronto como sea posible y vigilar qué están haciendo: ¿están fabricando Engineers o produciendo Tanques?

Pero si descubrís que estás en un mapa rodeado de agua, entonces te conviene construir tierra adentro, fuera del alcance de un barco enemigo. Nada es peor que un crucero anclado frente a tu costa, fuera de tiro de todo lo que vos tenés, y que va reduciendo lentamente tu base a escombros.

Después del Construction Yard y la primera Power Plant, tu siguiente edificio son unas Barracks. Ahora producí infantería con cohetes mientras esperás tu siguiente edificio grande, la Ore Refinery. Poné la refinería tan cerca como puedas de las minas de mineral, pero dejá algo de espacio porque los camiones de mineral son muy torpes y necesitan un montón de lugar para maniobrar. Después de eso, construi una





cando los comandos de agrupación de unidades CTRL y ALT: están en el manual, así que aprendételos de memoria. Si no, ya sos historia antes de empezar.

War Factory (así podés poner en marcha una segunda cosechadora), y empezá a producir tanques, y luego el Radar Dome. Después del Radar Dome, viene el Tech Center, que abre varios caminos diferentes, o una segunda Refinery y War Factory si estás pensando en un Tank Blitz. En el camino, vas a ir construyendo más Power Stations, tanto avanzadas como del tipo sencillo. Las avanzadas son más baratas y toman menos espacio, pero las simples, al estar más dispersas, son menos vulnerables a los ataques nucleares y Tanya. Y esa segunda Ore Refinery es también indispensable: si un ataque aéreo o Tanya elimina la primera que tenés y no contás con suficiente dinero para construir otra, ya fuiste.

¡HACÉ SIEMPRE ALGO!

Este es uno de los secretos de Red Alert. Siempre movete, observá, pensá. Mové el mouse, clicá, y mantené tu otra mano sobre el teclado. Si tenés dinero en el banco, construí algo. Si no podés ver una zona, mandá a un soldado de infantería. Cuando estén listos tus paracaidistas, mandalos. Cuando un edificio esté listo, desplegalo.
A esta altura, no te vamos a estar expli-

LAS VENTAJAS BÁSICAS

Si sos un jugador Aliado, lo primero que tenés que construir después de un Tech Center es el Gap Generator. Oscurecer tu base antes que el otro lado explore la disposición de las fuerzas es lo mejor que podés hacer, y los Gap Generators son la razón número uno para jugar del lado de los Aliados. Algunos jugadores expertos eligen construir al menos un par de camiones con Gap Generators móviles y distribuirlos alrededor de la base, de modo que incluso si la fuerza falla, las unidades móviles ofrecen algo de escudo. Los Gaps móviles también son buenos para esas batallas de tanques en medio de la contienda, donde su presencia desconcertará a los oponentes inexpertos.

Generalmente, Tanya es el arma más demoledora para usar contra jugadores novatos, y para eso vas a necesitar llegar al Tech Center ASAP. Los oponentes hábiles aprenden a acumular Riflemen, perros de guardia, nidos camuflados de MG y/o muros para defenderse de lo inevitable.

No te distraigas en una defensa anti-Tanya: ocho helicópteros (o incluso seis) destruirán totalmente un oponente con una defensa antiaérea inadecuada. Por eso las tropas con cohetes están entre las mejores compras del juego, porque son efectivas tanto contra helicópteros como contra tanques. Siempre conseguí un Rocket Man (soldado con cohetes) cuando no necesités construir un Tanya u otra unidad de infantería: nunca dejés rascándose a tus barracas. Pero los cohetes son casi inútiles contra Tanya, así que uno de cada cuatro Rocket Man debe ser un Rifleman, o ahorrá esa plata para Pillboxes camuflados, y así vas a tener algo de potencia de fuego contra incursiones Tanya/Engineer. Las unidades de artillería son también excelentes contra Tanyas.

ATAQUES Y DEFENSAS

Recién hace un minuto que comenzó el juego, y ya has establecido una Barracks y estás trabajando en la Ore Refinery. Tu jeep de exploración ha encontrado una base vecina y ha sido reventado por sus unidades pesadas. ¿Hay alguna forma de terminar rápido con este enemigo en tu vecindario? Sí, y hasta es muy piola hacerlo. ¿Has guardado un APC, no es cierto? Ahora juntá cuatro o cinco Engineers como tus primeras unidades de infantería, hacelos un grupo de tecla CTRL, metelos en el APC, y andá a visitar a ese tipo molesto. Cuatro Engineers en una Construction Yard son tan mortíferos como un ataque Tanya, pero tenés que hacerlo en los dos primeros minutos del juego, antes que el otro tenga lista la defensa de su base con Tesla Coils o nidos de MG. Una vez que no tenga más Construction Yard, no puede construir más, y si no ha terminado su Ore Refinery, War Factory, o Barracks, se puede decir que ya fue.

Solamente puede salvarse si tiene un aliado.

Vamos a pensarlo desde el otro lado: si vos te encontrás en una situación así, conseguite un amigo lo antes posible, vendé tus edificios restantes, y corré con las unidades que tengás hasta la base de tu aliado. Cuando no tenés edificios, la posibilidad de encontrar un nuevo MCV en un cajón (Crate) aumentan mucho. Bajo la protección de los cañones de la base de tu aliado, podés volver a construir, y convertir un desastre total en una batalla más solamente. De ahí podés volver a re-



cuperar tu poder de defensa y ataque.
Una vez que construiste el Tech Center, el juego puede seguir varias estrategias distintas para llegar a la victoria. La opción que elijás dependerá de un número de variables, y por eso desde aquí en adelante es más difícil orientarte, ya que tenés que tener en cuenta el número de jugadores, su habilidad, tu habilidad, la cercanía de tus enemigos, y cuánta agua tiene el mapa en que están jugando.
Las diferentes estrategias de ataque que podés seguir son básicamente: la ofensiva rápida con tanques (muy conocida y previsible); la ofensiva aérea, donde tenés que construir inmediatamente helicópteros o aviones, para hacer un ataque rápido y bien pensado contra la Construction Yard del enemigo ...¡antes que haya podido construir defensa antiaérea!; la ofensiva marítima, en que tenés que construir una base naval y producir Destroyers (destructores) y Cruisers (cruceros) rápidamente para dominar los mares; y la ofensiva Tanya, en que reunís en secreto pero pronto Tanyas y APCs para reventar a vecinos no preparados.



LA OFENSIVA CON TANQUES

La estrategia más rápida y segura para ganar es la conocida ofensiva con tanques, donde no hacés otra cosa que producir tanques, Harvesters, War Factories, y Refineries, para poder seguir construyendo tanques antes que nadie. Cada nueva War Factory significa que podés construir tanques más rápido, y cada nueva refinería te va a dar más dinero. En la mayoría de los mapas, es una estrategia eficaz, especialmente en los mapas que vienen con el juego. Para los que se cansaron de este tipo de game onda Cercano Oriente, podés hacer tus propios mapas de Red Alert con el editor, y crear campos de batalla que no sean tan abiertos y tengan posiciones de defensa sólidas, y muchas montañas, océanos y ríos. Tan eficaz es esta ofensiva que puede volver aburrido el juego, una vez que todos los jugadores se han apiolado que es la forma más segura de ganar. Ahí la solución es jugar con nuevos mapas o con archivos redalert.ini modificados, para no caer en la rutina.

LA OFENSIVA NAVAL

En mapas con mucha agua alrededor, construir una marina puede ser la diferencia entre perder o ganar. E incluso en los mapas que solamente tienen lagos, construir Cruisers y Destroyers en un lago cerca de tu base te da una buena fuerza defensiva. Además, con una Cronosphere, podés teleportar un crucero a un lago cerca de una base enemiga y hacerle un desastre cuando menos lo espera.
Nunca mandés al frente Cruisers sin Destroyers y Gun-

boats, porque los barcos más chicos son mucho mejores para defenderte contra submarinos y helicópteros que los pesados cruceros. Y si nadie más está construyendo barcos, un destructor veloz puede apoderarse de todas esas Crates en el agua, lo que te da mucha ventaja en dinero.
La única buena defensa contra una marina poderosa es otra marina poderosa o una fuerza aérea abundante.

LA OFENSIVA AEREA

Una estrategia excelente para los amantes del aire con muchos MiGs o helicópteros en sus manos es la combinación de Nuke (armas nucleares) y ataques aéreos. Si querés reventar un edificio importante del enemigo, pero él tiene docenas de Rocket Men alrededor, hacele impacto con un arma nuclear, que eliminará a la infantería con cohetes. Luego terminá el trabajo con tu aeronáutica. Por otro lado, si el enemigo tiene montones de AA Guns pero pocos Rocket Men, bombardeá con armas nucleares sus plantas de energía (Power Plants). Muchos jugadores se olvidan de construir suficientes plantas generadoras de energía para soportar un ataque nuclear, y una vez que su energía disminuye a nivel amarillo o rojo, vos podés hacer un ataque aéreo a su base con impunidad, haciendo blanco en instalaciones críticas como la Construction Yard, Tech Center y Radar Dome.
¿Pero...y si estás atacando un jugador Aliado con Gap Generators, y no podés ver su base? Mandá espías si podés. Pero si no, atenti, que acá te proponemos una maniobra copada. Mandale un tanque o APC, y guiálo con cuidado, sin preocuparte por los daños, hasta que llegués al corazón de la base enemiga. Una vez que encontraste las instalaciones que querés reventar, mandale un ataque nuclear, y después seguí con el ataque aéreo. No importa si la zona se pone negra después que el tanque queda destruido, mientras que vos hayás dado primero tus órdenes de ataque. Para esto, elegí todas tus unidades aéreas, presioná CTRL y una tecla de número. Cuando el tanque penetre en la zona del Gap Generator y vos veás un blanco interesante, presioná el número de tu equipo aéreo y después marcá esa estructura como blanco. La ofensiva aérea puede atacar la zona protegida por el Gap si les has dicho qué atacar antes. Por supuesto, estas ofensivas tenés que irlas combinando según te dicten tus neuronas: la victoria le sonríe al tipo que mejor se adapta a las condiciones del lugar y de los enemigos, y que va siguiendo la estrategia según viene la mano, y no como quien copia un machete sin entender nada...
Bueno, fiera, por ahora con esto tenés para ir pensando y jugando.





COMMAND & CONQUER: RED ALERT
Wetswood Studios
Estrategia
1 a 8 jugadores

Gráfico	9
Sonido	8
Desafío	9
Diversión	10
Jugabilidad	8
Originalidad	9

REQUISITOS

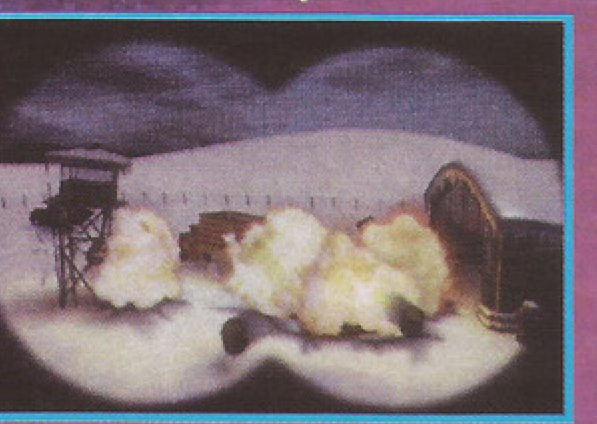
486 DX/66 - DOS 5.0 ó más - 8 Mb de RAM - 30 Mb en el rígido - VGA & SVGA - Tarjeta compatible Soundblaster - CD-ROM drive doble velocidad

★ Usá los submarinos desde cierta distancia, porque se hacen pelota rápido.
★ Juntá el mineral de gemas de colores en tierra: vale tres veces más que el mineral normal.
★ Movete rápido y vigilá a todos los soldados en las misiones en interiores... y cuidado con las trampas y las explosiones.
★ Si atacás una base, apuntá a los tambores de petróleo para causar explosiones.
★ Usá los tanques para avanzar contra la infantería y aplastarlos ...muchas veces es más efectivo que tratar de derribarlos a tiros.

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Ya está causando estragos entre los gamemaníacos este copadísimo juego de estrategia: Aliados y Soviéticos en una Segunda Guerra Mundial alucinante...

Red Alert, como seguramente ya sabés, es una segunda parte anterior en el tiempo a la famosa Command & Conquer original. Este game de estrategia en tiempo real es una combinación alucinante de fantasía e historia, ya que propone una historia nueva en la que Hitler nunca llega al poder, y el Occidente es amenazado por las fuerzas de Stalin. Los dos CDs contienen nada menos que 40 misiones para un jugador (20 de cada uno de los bandos en guerra), 20 mapas de diferentes tamaños y estilos para jugar muchos jugadores, 20 ambientes para guerra de guerrillas, un editor de mapas por si te aburrís de los que vienen y querés hacer otros distintos, y software Westwood Chat. Como ya dijimos, pueden jugar hasta 8 jugadores, y el nivel de desafío es ajustable.



EL JUEGO

Las misiones para un solo jugador están bastante copadas, y tienen montones de variaciones, ya que podés usar desde un solo mercenario como espía, hasta avanzar con todos los tanques para reventar al enemigo. Algunas misiones tienen lugar dentro de edificios, lo que le da a la historia ambientes más detallados y muchos cambios de atmósfera. El argumento está acompañado por algunas escenas de cine geniales.
El compromiso del game con un tiempo histórico significa que las tecnologías de las armas son reales, y los diseñadores no se zafan con elementos de ficción científica ni fantasías mágicas. La única excepción son unas armas "experimentales" (por supuesto que jamás existieron) como la Chronosphere, un aparato de teleportación, y el Gap Generator, que oscurece una zona de la vista del enemigo, que son muy útiles y hacen más divertida (y difícil) la estrategia para ganar. El agregado de nuevas unidades aéreas y marinas (destructores, submarinos y cañoneras) hacen más complejo el panorama.

LOS GRÁFICOS

Para los veteranos de Command & Conquer, los nuevos gráficos SVGA, más detallados, están joya. La disposición en la pantalla, sin embargo, sigue siendo igual al original.
En cuanto a los efectos, hay explosiones a rolete y los sonidos están re-buenos.

LOS CONTROLES

La aceptación de comandos de las unidades a veces resulta un poco extraña, pero al final de cuentas es satisfactoria. En general, mover el mouse rápidamente sobre la pantalla, seleccionar las unidades y desplazarlas, ordenar su entrada al combate, todo funciona al pelo. Fijate que tus órdenes sean aceptadas, sin embargo, porque ocasionalmente esto puede mandar al diablo tu ataque cuidadosamente planeado.

UN JUEGAZO PARA RATO

Para los fanas de Command & Conquer, Red Alert es una fiesta total: el argumento interesante, las nuevas unidades, las misiones variadas, todo es suficiente para compensar algún defectito por ahí. Este es un juego para seguir jugando mucho tiempo ...pero si querés que sea lo máximo, no te pierdas la acción de una campaña entre varios jugadores.

★ Si jugás del lado de los Soviéticos en Multiplayer Mode, construí tanques pesados y atacá con rapidez las bases enemigas; reventá primero las torretas.
★ Las escenas de explosiones están copadas ...¡pero atenti con los tambores de petróleo que salen volando del humo!
★ Coordiná los ataques para usar las fuerzas de aire y agua al mismo tiempo que las terrestres. Cuidado con los submarinos enemigos escondidos en el agua.

PLAYSTATION

STEEL Harbinger

STEEL HARBINGER
Mindscape
Acción
1 jugador

Gráfico	8
Sonido	7
Desafío	7
Diversión	8
Jugabilidad	8
Originalidad	8

★ Te pasamos una idea para no perderte en esas etapas inmensas: marcá los árboles con un disparo.

★ El agua puede ser tu enemigo más mortífero; si te caés al agua tu barra de vida se vacía en segundos, por eso tené especial cuidado cuando saltés entre islas.

★ Los enemigos gigantescos como el cienpiés pueden ser usados como arma. Si uno te sigue, destruirá todo en su camino, incluyendo a tus enemigos.

Steel Harbinger, aunque está lejos de ser perfecto, es uno de esos games que se destacan, al punto de resultar uno de los fracasos más interesantes de este tipo.

El personaje central es una especie de mujer mitad humana y mitad extraterrestre, con ropitas muy reveladoras, que será la encargada de salvar a la Tierra en peligro. Básicamente la diversión está a cargo de abundantes tiroteos, con muchas armas, enemigos, y misiones que cumplir.

Una de las mejores cosas de Steel Harbinger son los niveles enormes, ambientados entre los restos de diversas ciudades terrestres bombardeadas, a los que podés explorar durante horas y en los que perderse es un riesgo real. Los enemigos son variados, desde algunos alucinantes como los gusanos gigantes, hasta otros medio ridículos como los perros que disparan rayos láser por la cabeza. Para mayor variedad, también hay diferentes vehículos como un hovercraft y un tanque, en los que podés andar y a los que podés controlar.



★ En la etapa de Las Vegas, matá a los gusanos que producen aliens lo más rápido posible: todo lo que sale de ellos te ataca inmediatamente.

★ Evitá disparar al cuete para cubrirte hacia el horizonte o en lugares oscuros: podrías darle accidentalmente a un sobreviviente humano.

★ En la etapa de la base lunar, destruí las torres de cañones parándote justo debajo de ellas, y luego saltá y dispará. Es más fácil y seguro que enfrentarlas de más lejos.



La acción es intensa, pero muchas veces se retrasa cuando las cosas se ponen más movidas. Otras veces el juego suele resultar muy frustrante, como cuando aparecen tantos enemigos que simplemente te revientan sin defensa posible. Como suele suceder, las secuencias de Full Motion Video solamente interrumpen la acción en lugar de ayudar.

La música es sombría y amenazante, lo que acompaña perfectamente al espectáculo de las ciudades bombardeadas. En cambio los efectos de sonido son pobrecitos, con láseres que hacen un ruidito a lata y explosiones muy suaves.

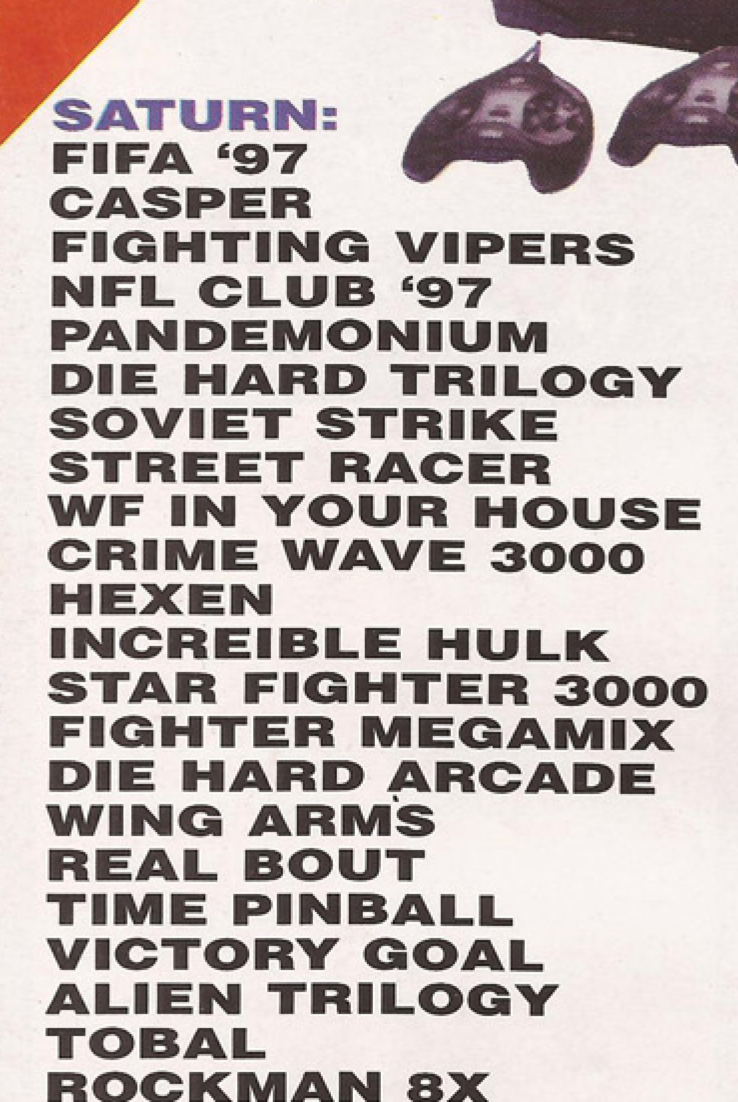
Steel Harbinger podría haber sido un juegazo, pero tiene demasiados defectos. Puede valer la pena probarlo, si no tenés nada mejor a mano.

TENEMOS LA MEJOR
CALIDAD AL MAS BAJO PRECIO
Y TODA NUESTRA MERCADERIA TIENE
GARANTIA ESCRITA



VIDEO JUEGOS - COMPU

"EL PODER DEL



SATURN:
FIFA '97
CASPER
FIGHTING VIPERS
NFL CLUB '97
PANDEMONIUM
DIE HARD TRILOGY
SOVIET STRIKE
STREET RACER
WF IN YOUR HOUSE
CRIME WAVE 3000
HEXEN
INCREIBLE HULK
STAR FIGHTER 3000
FIGHTER MEGAMIX
DIE HARD ARCADE
WING ARMS
REAL BOUT
TIME PINBALL
VICTORY GOAL
ALIEN TRILOGY
TOBAL
ROCKMAN 8X
Y MUCHOS MAS



HACEMOS ADAPTACI



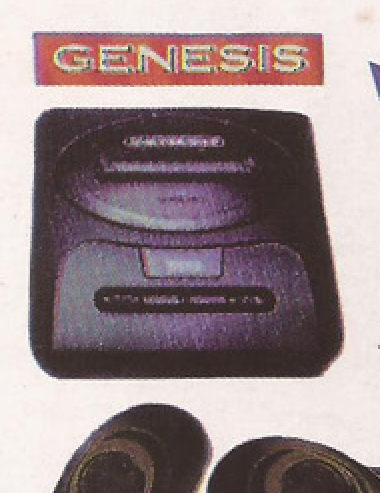


WAR GODS
INDY 500
GOAL STORM '97
CITY OF LOST CHILDREN
HEXEN
TENKA
COMMAND & CONQUER
CRONICA DE LA ESPADA
FIGHTING IMPACT
TRIPLE PLAY '98
WILD ARMS
TOBAL 2
GAMERA 2000
ACE KOMBAT 2

RUNA
BROCKEN
THE KING OF
OVER B
TIME C
ACE KOM
THUNDER TR
GUND
VMX RA
HERCU
HERCULES A
POGE
GOST IN TH
SENTI

TENEMOS MAS DE 500 T

GENESIS



SEGA GENESIS II OFERTA COMPLETA CON JUEGOS

Te ofrecemos comprar por te
por el mismo precio de mos
Y como siempre co

VENTAS POR MAYOR Y MEN

LLAMANOS AL:
AV. RIVADAVIA 2988 (1203) - B
ABIERTO DE LUNES A
AHORA TAMBIEN "LA PLATA" - CALLE 4
ABIERTO DE LUNES A SABA
EN INTERNET: HTT
E-MAIL: POWERGAM



TACION - RELOJERIA

"VIDEOJUEGO"

ONES DE PLAYSTATION







BOUT
N HELIX
FIGHTER '96
LOOD
RISIS
MBAT 2
ACK RALLY
DAM
ACING
ULES
VENTURAS
MAX
HE SHELL
ENT

STREET FIGHTER X
CHESSY
ROCKMAN 4
JURASSIC PARK
4 FANTASTICOS
NHL POWERPLAY '98
ARC THE LAND
RECIPRO HEAD 5000
ARMORE CORE
METAL SLUG
WARCRAFT II
OGRE BATLE
GRADIUS IVAN GALE
THE NEED FOR SPEED II

TULOS DE PLAYSTATION

léfono y recibirlo en tu casa
trador, más gastos de envío.
on garantía escrita -

OR • ENVIOS A TODO EL PAIS

(01) 865-8178
UENOS AIRES (FRENTE A PLAZA ONCE)
SABADOS DE 9 A 21 HS.
7 ESQUINA 8, GALERIA FORUM, LOC. ARRIBA
DOS DE 9 A 13 Y 16 A 20 HS.
P:\\WWW.GAME.COM.AR
ME@OVERNET.COM.AR

ATENCION CLIENTES: NUESTRA SUCURSAL DE LA PLATA TIENE LOS MISMOS PRECIOS QUE "POWER GAME ONCE"

ULTRA 64:
MARIO 64
STAR WARS
CRUIS'N USA
MARIO KART
DOOM 64
NBA HANG TIME
FUTBOL JAPONES
F1 GRAND PRIX
HUMAN GRAND PRIX
TUROK
SUPER STAR SOCCER 64
FIFA '97
BLAST CORPS
KILLER INSTINCT
WAVE RACE
WAR GODS
STAR FOX
TETRIS
DARK RIFT
Y MUCHOS MAS

¡TODAS LAS NOVEDADES PARA TODAS LAS MAQUINAS!

MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA QUE TENGAS ¡NO TE QUEDES CON LA DUDA! ¡VENI A VISITARNOS!

HACEMOS SERVICE DE TODO TIPO





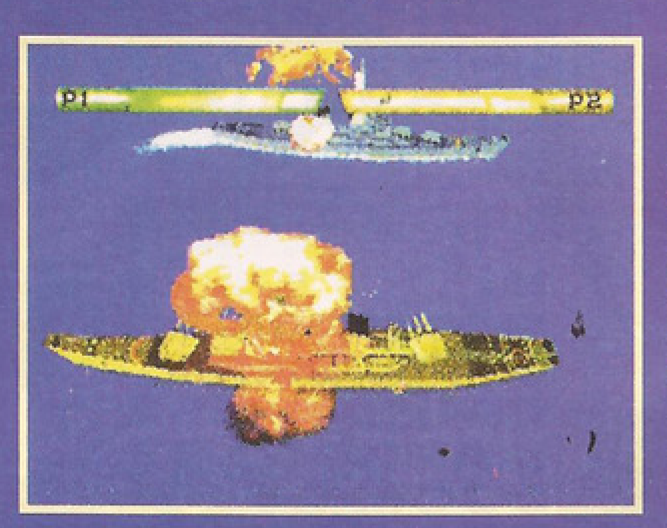
BATTLE STATIONS
EA
Acción / Estrategia
1 ó 2 jugadores

★ La clave de ganar es saber qué barcos mandar a pelear con qué barcos enemigos. Te pasamos algunos datos: Patrulleros contra los Submarinos - Submarinos contra cualquier barco. - Destructores contra Submarinos. - Portaaviones contra cualquier barco. - Acorazado contra Siembraminas. - Siembraminas contra ningún barco. - Transportes de Tropas contra instalaciones en tierra. - Crucero contra Acorazado.

★ Tenés que practicar mucho hasta dominar el Portaaviones, que es muy poderoso pero difícil de manejar.

★ Aprovechá el mapa mientras lo tenés; la mayor parte del game lo pasás en batallas.

Battle Stations



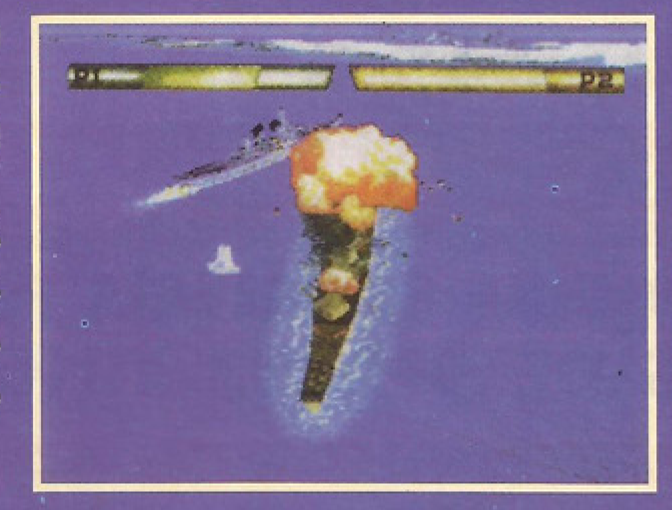
Todos sabemos que hay una montonera de games donde lanzarte a combates mano a mano, tanques contra tanques, aire-tierra y tierra-aire ...por eso resulta original un título donde la acción tiene lugar casi totalmente en el agua, en una especie de Batalla Naval glorificada, que en lugar de cuadraditos tiene barcos bastante realistas, y en lugar de "tocado" se manda unas explosiones joya. Con su pequeña Armada de barcos variados, los jugadores pueden enfrentarse en batallas navales uno contra uno, o en campañas más estratégicas. Se podría decir que es una versión moderna del clásico Sea Battle de Intellivision.

Tenés dos modos de juego: Arcade y Campaign. El Arcade es simple y a los bifes: el jugador elige un barco, la computadora o un segundo jugador eligen otro y los dos tratan de reventarse mutuamente. Hay ocho barcos distintos: un barco patrullero, un submarino, un barco siembraminas, un transporte de tropas, un destructor, un crucero, un acorazado y un portaaviones.

En cierto modo Battle Stations podría compararse con un juego de lucha para barcos, porque cada nave tiene una barra de "salud" y puede hacer cierto tipo de ataques. Por ejemplo, el portaaviones (el barco más fuerte del game) puede poner cargas de profundidad, tiene una patrulla aérea de defensa y escuadrones de aviones caza F-14 para bombardear a los oponentes. El transporte de tropas, por otro lado, es lento y solamente cuenta con cargas de profundidad y un cañoncito, pero transporta los Marines que hacen falta para completar ciertas misiones. Cada barco viene con armas para su propia defensa, como cañones antiaéreos y dispositivos contra el radar, así como un helicóptero de rescate que saca del agua a los marineros (estos rescates aumentan la salud). Para ganar tenés que aprender las habilidades de cada barco y mandar al más adecuado a pelear en cada caso.

El Campaign Mode es para los que gustan más de la estrategia. El juego cuenta con 10 campañas en total, que a su vez tienen cinco niveles de dificultad. Los objetivos de las campañas incluyen por ejemplo buscar un submarino experimental, proteger tu patria, y hasta salvar a las ballenas. Cada campaña empieza en una pantalla de mapa, donde podés combinar tus barcos en fuerzas de tareas y enviarlos a cumplir su misión. El combate comienza cuando tus naves se encuentran con las naves enemigas. Mientras estás en la Map Screen podés hacer que tus siembraminas creen zonas minadas, o enviar a tus submarinos a territorio enemigo sumergidos e indetectables. El game también incluye varios juegos para dos jugadores, incluyendo uno de capturar la bandera y otro de capturar un puerto, lo que requiere que llevés tus transportes de tropas con su carga de Marines.

Nos llama la atención que este game no ha recibido mucha publicidad, y pensamos que puede convertirse en un éxito inesperado en cuanto los gamemaníacos lo descubran. Ya te volveremos a hablar de él.





PLAYSTATION



FIGHTING FORCE

Core Design

Acción

1 ó 2 jugadores

★ ¡Un game de lucha donde todo puede ser un arma!

★ Si usás un hacha contra los malvados, es posible que las cosas se ensucien bastante de sangre.

★ Derribá a todos los matones que puedas antes que te rodeen.

★ La patada giratoria despeja pronto el lugar de villanos.

★ Hasta las latas de una máquina de expender gaseosas se pueden convertir en arma.

★ Si agarrás a un malvado, podés golpearlo en lugares... delicados, digamos.



A veces nos preguntamos por qué todavía no se ha hecho un buen game de lucha totalmente tridimensional, donde puedas ir exactamente donde se te dé la gana. Perfect Weapon, de ASC Games, era bastante satisfactorio, pero sus ambientes prerrenderizados limitaban demasiado la acción. Die Hard Arcade casi lo logró, pero sus corredores y salas no permitían moverse demasiado. Ahora la gente de Core Design, los mismos que desarrollaron Tomb Raider, han sacado un juegazo que parece darnos esa libertad que reclamábamos.

CUANDO EL ESCENARIO ES 3D

Fighting Force es un game con 30 etapas, divididas en 10 niveles. En cuanto empieza te das cuenta que el juego está muy inspirado en Streets of Rage, Final Fight y demás: estás en una vereda de una calle con mucho tránsito, y tu personaje es atacado por unos matones vestidos de traje. Acordate que estás en un ambiente poligonal tridimensional, así que no tenés que avanzar de izquierda a derecha reventando villanos en orden hasta llegar al final del nivel. Podés llevar la pelea a la calle, subirte al andarivel para peatones del medio, y tirar a los villanos que te sigan debajo de las ruedas de los autos que pasan.

Cuando llegás cerca del final de una etapa, la computadora se hacer cargo y dirige a tu personaje al siguiente escenario de lucha. En algunos niveles te vas a encontrar con una encrucijada de caminos, así que vas a tener que jugar Fighting Force varias veces para ver todos los escenarios (que incluyen un submarino, un edificio de oficinas y un paseo de compras muy original, entre otros). Algunos escenarios, como la vereda y el parque de la ciudad, permiten más exploración que otros, pero todos los niveles ofrecen una total libertad de desplazamiento.

¡AGARRALO Y ARROJALO!

Los niveles de Fighting Force son tan interactivos que todo lo que no está clavado al suelo puede ser usado contra tus enemigos. Después de su total tridimensionalidad, lo más piola de este game es que podés usar casi todo como arma. Si ves un carrito de panchos, levantalo y tiráselo a la cabeza de los matones. O usá latas de gaseosas para reventarles la boca a los punks que te quieren golpear. El game tiene también muchas armas normales, como cuchillos, ametralladoras y lanzadores de misiles. Además podés pelear a mano limpia, y pegar puñetazos hasta lastimarte los nudillos... ¡Pero es mucho más divertido usar una silla o un hacha!

CUATRO PERSONAJES

Podés elegir uno de cuatro personajes, dos chabones y dos minitas, para recorrer el game, y cada uno tiene más de 40 movimientos. La mayoría de los golpes son simples, combos de piña-piña-patada, pero también tienen algunos golpes copados y ataques con proyectiles. Y lo que está muy piola, dos personajes puede luchar codo a codo como compañeros en el mejor estilo Final Fight.

Fighting Force es solamente uno de varios proyectos que están haciendo en Core Design (lo cual, en vista del éxito de Tomb Raider, es natural). Otros juegos incluyen Tomb Raider 2, Ninja, y Swagman. Pero no esperés estar jugando pronto todos estos games: Core ha retrasado la fecha de publicación de Ninja para que Fighting Force y Swagman puedan disfrutar de unos meses de fama.



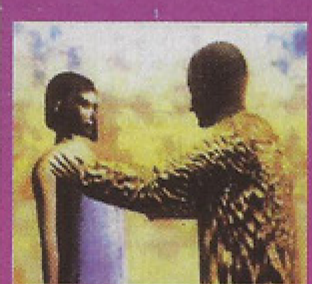


SENTIENT

SENTIENT
Psignosis
1 jugador

Gráfico	10
Sonido	9
Desafío	9
Diversión	9
Jugabilidad	10
Originalidad	10

★ Un argumento fantástico y complejo, un juego distinto...



★ Vas a encontrar a la mujer de esta foto en las secuencias Dream Maze. Si conseguís encontrar tu camino a través de los laberintos, vas a poder ver unas películas. Pero éstas parecen confundir más que aclarar. ¡Esta mujer puede ser tu esposa!

De cuando en cuando, un grupo de creadores se pone las pilas y hace un juego fuera de serie. Sentient es probablemente el game más original que hemos visto en un tiempo. ¿Cómo es? Vos hablás con personas, mientras juntás ítems y conseguís información. Parece aburrido y re-común, ¿no? ¡No!

El argumento es fantástico e interesante. En la estación espacial donde se desarrolla, hay muchas personas diferentes, todas haciendo lo suyo. Y vos podés actuar de muchas maneras diferentes: por ejemplo, podrías seguir a una persona importante todo el tiempo, para ver exactamente qué está haciendo durante todo el game. También tenés muchísimas cosas en el menú para decirle a la gente: probablemente nunca usés ni la mitad de ellas en todo el game.

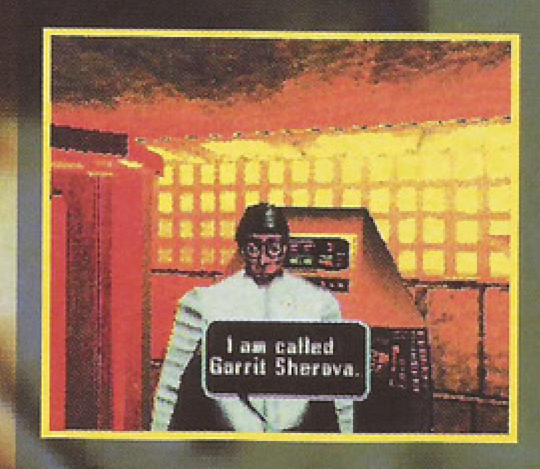
Además, el game tiene muchos finales distintos, alrededor de cinco. Vamos a ver cómo podés conseguir casi todo lo que necesitás, y cómo llegar a uno de los finales.

Pero acordate, NO tenés que seguir este camino exactamente (incluso te recomendamos que hagás lo que te venga en gana).

Salvar al Ingeniero

Lo primero que tenés que hacer es usar el equipo de primeros auxilios para curar al ingeniero. El se va a levantar, te va a dar las gracias y te va a entregar la llave de activación del escudo. Usá la llave en el panel de anulación inactivo. Ahora usá el mismo panel para levantar los escudos. Seguí al ingeniero a través de la puerta y al pasaje que hay al otro lado. Vas a encontrar a dos guardias que te van a atontar, y luego entrá al laberinto Dream Maze 1.

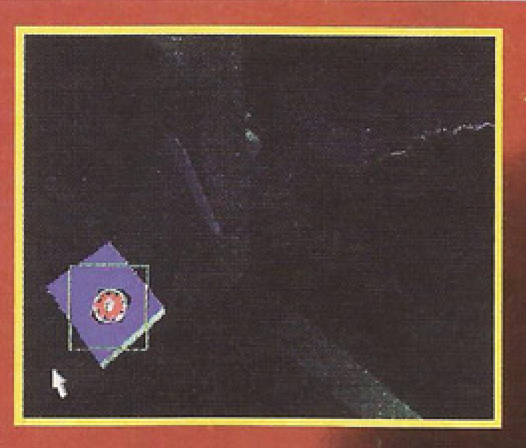
La Enfermería



Al salir del laberinto (ya sea porque conseguiste encontrar la salida o porque se te acabó el tiempo), vas a estar en la enfermería (Sick-Bay). Ahí va a estar Camik Seral, quien te va a preguntar tu nombre. Decíselo o dale tus credenciales. El te va a contar sobre un invitado especial a bordo que va a aparecer en tu lista de preguntas especiales. Una vez que él se vaya, hablá con el ingeniero que está acostado en la cama. Se trata del caballero que acabás de salvar. El te va a agradecer y después dirá, "We turn to the skies" (Nos volvemos hacia los cielos) que ahora aparecerá en tu lista de afirmaciones especiales.

Conseguir el Informe de Radiación

Quedate ahí hasta que llegue la Dra. Luvey y te pida que consigás el informe de radiación. (Ahora podés salir sin ser visto de la enferme-



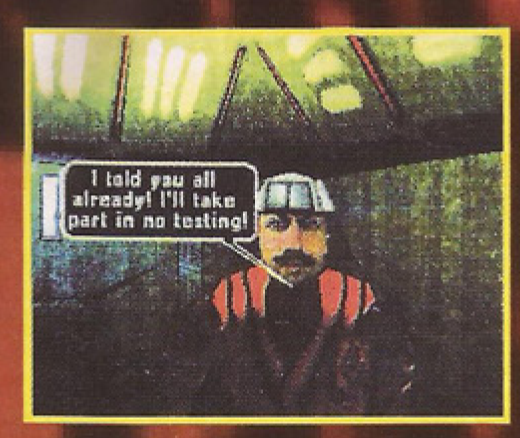
ría y en cierto modo convertirte en un fugitivo; no vamos a hacer eso, pero tené en cuenta esta posibilidad). Ella te da un pase y se va. Cuando ella salga, salí vos también y girá hacia la derecha. Andá al cuarto 243 y recogé el informe de Azzira que está en su ducha. Examinalo y leélo... vas a tener una afirmación especial más. Dejá su cuarto y agarrá el documento del cuarto directamente enfrente al de él, que tiene el número 283. Examinalo y leélo también. Salí y andá al anillo interior, al cuarto 141. Decile a Malichek que te dé el informe de radiación.

Laboratorio Estelar

Dejá el cuarto y andá a buscar a la Dra. Luvey. Dale el informe de radiación y luego el informe Kenyon, que encontraste en el cuarto 283. Seguila al Star Lab (Laboratorio Estelar) en Research 1 Room 284. Parate junto a ella para oír los resultados. Ahora salí del cuarto y dirigite a la puerta siguiente, al cuarto 282, y tomá dos ítems que están en el suelo. Examinalos a los dos.

Garrilac

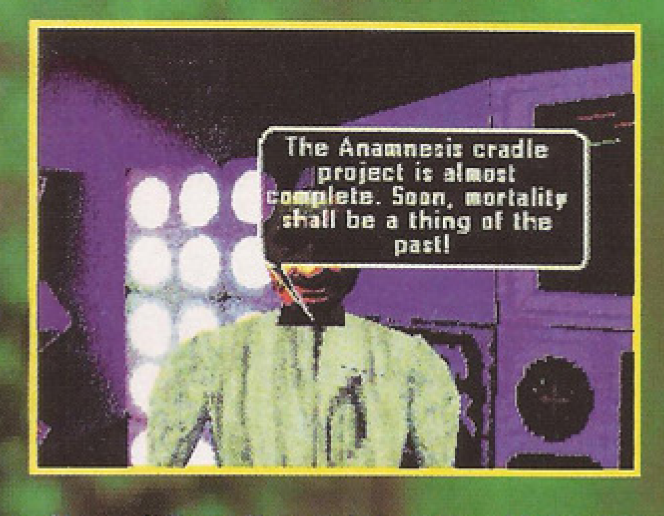
Una vez que te has informado, andá a ver a Garrilac cerca de un ingeniero, andá a Research 2 room 181 y vas a recibir un disparo de un ingeniero. Después que te despertés y escuchés lo que él dice, andá a ver a Garrilac. Está en Engineering 1. Cuando entrés a las habitaciones de Garrilac, él empezará a hablar excitadamente sobre cuánto necesita tu ayuda para descubrir los diferentes complots en el game. Esto te indica



que tenés que decirle todas las afirmaciones especiales que tenés. Decíselos a él, los más importantes son "The ship's orbit is decreasing" (La órbita de la nave está disminuyendo) y "Science reducing orbit" (Ciencia reduciendo órbita). Decí también "Turn to the skies." Esta es una buena frase para decirle a cualquier ingeniero en cualquier momento. Vas a obtener nuevas afirmaciones especiales "Garrilac knows Kenyon plan" (Garrilac conoce el plan Kenyon) y "Sure enough" (Seguro). Entonces él te va a pedir ayuda para chantajear a Azzira para que corrija la órbita. Dale a Garrilac el informe de Azzira. Luego él te da el informe de vuelta y dice que chantajearán a Azzira con el mismo. Si él trata de irse durante este momento, seguí hablándole.

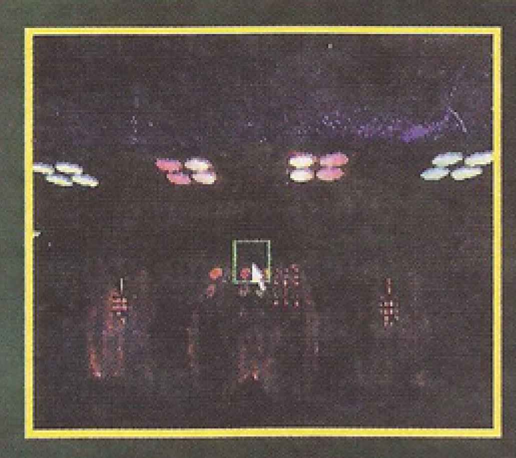
Amemnesis Cradle

Ahora tenés que encontrar a Azzira, que está en Research 1 room 271. Hacele la pregunta "What's happening?" (¿Qué está ocurriendo?). Entonces él te va contar sobre el Amemnesis Cradle. Ahora vas a tener otra afirmación especial que se refiere a esto ("Azzira has a mind control experiment" o sea, Azzira tiene un experimento de control mental). Ahora decile, "Garrilac knows Kenyon plan". El va a pedir pruebas de estas afirmaciones. Tenés que contestar "I have Azzira's report" Azzira te dice que sos un tipo inteligente y te da instrucciones para corregir la órbita y un disco no formateado (en tu inventario).



Plan de Corrección de Orbita

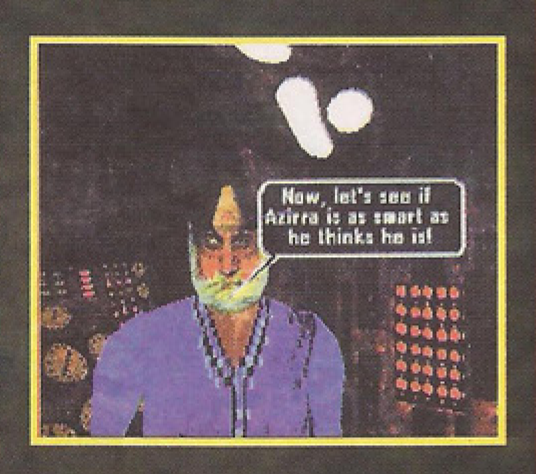
Llevá este disco a Engineering 1 room 181. Usá el disco en la máquina en este cuarto. Lue-

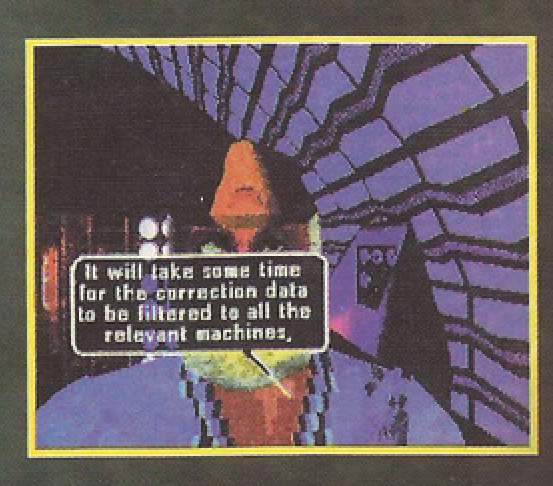


go, tomá el disco del piso. Llevá este disco a Geodome 3 room 262. Usá este disco en la terminal del capitán. Le van a poner datos al disco y el mismo será arrojado al suelo. Recogelo (ahora será llamado disco de corrección de plan). Llevale este disco a Garrilac. El debería estar en Engineering 1 y en alguno de estos cuartos: 141, 223 ó 312. También podría estar entre los cuartos 141 y 223.

Preguntale a Aztik

Dale el disco y él te va a agradecer. Luego, a menos que ya estés ahí, andá al cuarto 141 con Garrilac. Una vez en el cuarto él va a ingresar los datos para cambiar la órbita. Después de una pequeña espera, él te va agradecer de nuevo y te va a decir que vayás a ver a Aztik para pedirle más información. Aztik está en este puente en room 372. Una vez que llegués a él, él dirá que sabe lo que está ocurriendo así que preguntale, "What's happening?" (¿Qué está ocurriendo?) El habla sobre algunas cosas y menciona que vayás a ver a Hamie Lucis en Research 3 room 242. Antes de irte, tenés que hacerle a Aztik las preguntas: "What do you think of Ramin Jurell?" (¿Qué pensás de Ramin Jurell?) y "What do you think of Tamorin Aidan-Edgill?" El te va a dar cierta información sobre ellos y especialmente información sobre el archivo que Jurell tiene bajo llave. Ahora andá a buscar a Hamie.





Hamie Lucis

La vas a encontrar parada en su ducha. Para hablar con ella, tenés que estar dentro de la ducha.

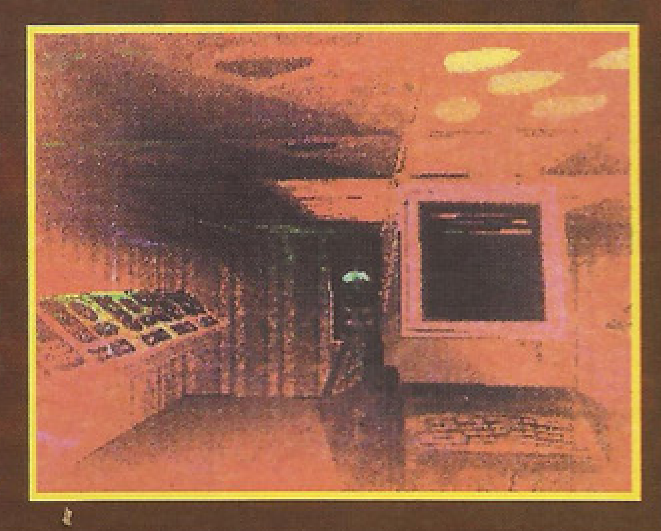
Conseguí el Pesticida



Preguntale a ella, "What's happening?" (¿Qué está ocurriendo?) Después que ella termina, preguntale "What is the status of the tree growth room?" (¿Cuál es el estado del cuarto de crecimiento de árboles?) y ella te dice que vas a necesitar un traje de radiación allí. Tomá el que estará en la ducha y andá a ver a Yorry. Está en Geodome 1 room 161. El te va a preguntar cómo están sus plantas. Decile que el cuarto de crecimiento de árboles tiene el status de "Irradiated". Entonces él sugerirá usar pesticida en la junta de control botánico. Salí y andá al cuarto 262 en esta misma cubierta y conseguí el pesticida. Es importante que sea examinado el pesticida, ya que esto te va a dar otra afirmación especial, que dice que el pesticida trabaja mejor en un ambiente frío.

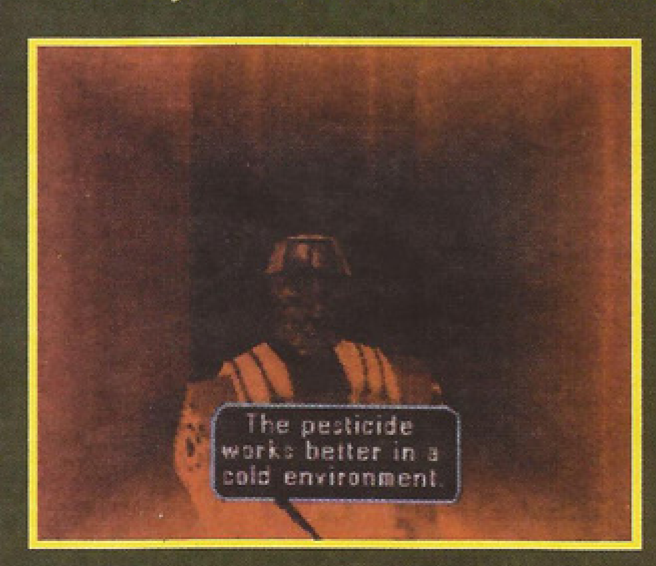
Salvá al Geodome 2

Ahora tenés que ir al Geodome 2, pero no vas a tener acceso a él. Esperá cerca de un teleporter en el Geodome 3 y ponete el Environment Suit (traje ambiental). Una guardia de seguridad va a venir y te va a dar acceso al Geodome 2, si estás usan-

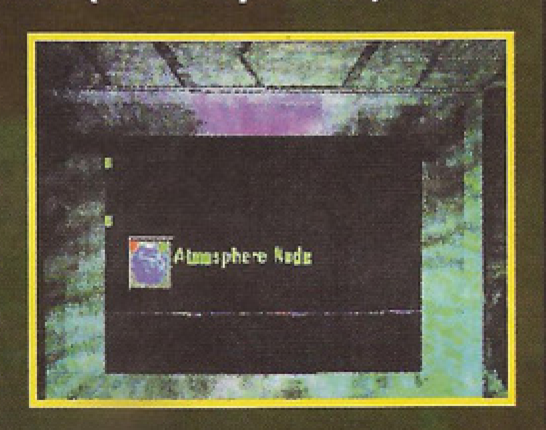


do el traje. No pierdas tiempo una vez que te hayan dado acceso, porque dura solamente un tiempo corto. Una vez que estés en el Geodome 2, buscá el nodo de utilitarios en el segundo anillo. Podés encender las luces si lo deseás. No es necesario completar el juego. Gunny (a quien ahora tenés que ver) viaja entre dos cuartos. Probá en el cuarto 362, y si no está ahí, probá el 363. Podés cruzarte con él en el corredor. Tiene aire deprimido y granos en la cara.

Bajá la Temperatura



Cuando encontrés a Gunny, dale el pesticida. Dale la orden, "Use pesticide on botany control board" (Usá el pesticida en la junta de control botánico). Luego hacé la afirmación especial, "Pesticide works better in a cold environment." El dice entonces que no usará el pesticida hasta que sienta que baja la temperatura. Andá a Research 1 room 263. Allí hay un nodo de temperatura para el Geodome con la etiqueta "Atmosphere Node." Usá esto y deslizalo hasta el fondo (a la izquierda). Suzie dirá ahora, "Radiation decreased, teleport restrictions no longer apply" (Radiación disminuida, restricciones de teleportación ya no se aplican).



¿Ramin Jurell es un asesino?

Ahora necesitás una copia del archivo que pertenece a Jurell. Andá a Geodome 3 room 141. Preguntale a Suzie, "Where can I find a locked security file?"(¿Dónde puedo encontrar un archivo de seguridad cerrado?). Ella dice que está restringido y entonces vos le decís la afirmación especial "Sure enough". Ahora tenés acceso al archivo. Andá al puente sobre esta cubierta room 263. Asegurate que Jurell no está en el cuarto en el momento en que comenzás esto. Conseguí acceso a la pantalla presionando X. Conseguí acceso al siguiente camino, y presioná X por cada paso más arriba: Database Access, Icarus Station, Base Personnel, Command Section, Ramin Jurell, File Number, Play Film. Entonces vas a ser testigo de la evidencia, y se produce una copia que podés recoger del piso delante tuyo.

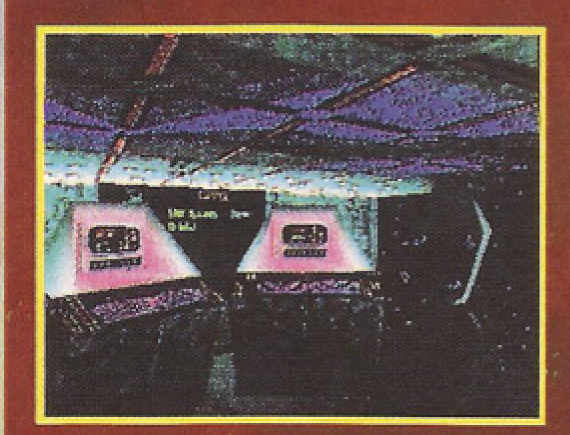


Senator Tamorin Aidan-Edgill



Ahora tenés que visitar al senador. Esto, sin embargo, solamente es posible si has completado todos estos pasos antes que el senador abandone la estación. Si el senador se ha marchado, tenés que seguir adelante por tu cuenta y buscar un final diferente. Djinn, el guardaespalda personal del senador, probablemente ya se te ha acercado y te dice que veás al senador. Si no has visto a Djinn, él te va a encontrar antes o después. Con la copia de la evidencia, ahora tenés que ir al Geodome 1 room 211. Vas a ver al senador, y él charlará sobre un par de cosas y luego tratará de irse. Detenelo y decile que la órbita de la nave está decreciendo y que Azzira tiene un experimento de control mental. Esto pondrá en marcha el arresto de Azzira. Además, no te olvidés de darle la grabación con la evidencia al senador.

¿El Sol está qué?



Ahora, andá al Star Lab en Research 1 room 284. Entrá al cuarto y Suzie debe hablarte sobre mensajes del sol. Si no lo hace, andá al otro lado del vestíbulo al cuarto 283 y vas a encontrar una página impresa tirada en el suelo. Recogela y examinala. Cualquiera de las dos cosas te dará la pregunta especial, "Is the sun trying to communicate?" (¿Está el sol tratando de comunicarse?).

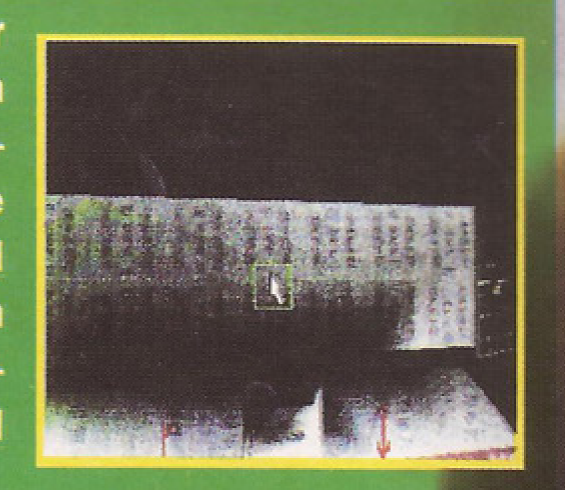
¡Suzie ayuda!



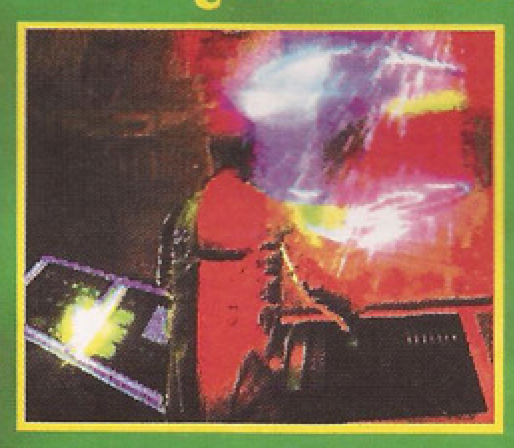
Cuando tengás la pregunta, andá a Suzie en el Geodome 3 room 141 y preguntale si el sol está tratando de comunicarse. Esperá un momento y ella dirá que puede ser, pero que ella no puede descifrar qué significa el código. Animala con la pregunta "What's happening?" y preguntale, "What should I do now?" (¿Qué debo hacer ahora?). Ella dirá, "Go and talk to the Navigator" (Ve a hablar con el Navegador). Andá al Geodome 1 room 251, y vas a ver un libro en el suelo. Examinalo y luego escanealo en el escáner móvil. Podés tomar el libro de Braille si querés.

El Mensaje es Decodificado

Ahora andá al Geodome 3 room 242. Usá el escáner móvil sobre la máquina a la izquierda cuando entrás. Una vez terminado, volvé al room 141. Una vez allí, Suzie dirá que ha decodificado el mensaje. Luego ella dice que alguien debe estar presente en el Main Science Lab (Laboratorio Principal de Ciencia). Andá al Research 1 room 161. Usá la máquina en el centro del cuarto.



¿Más Finales?

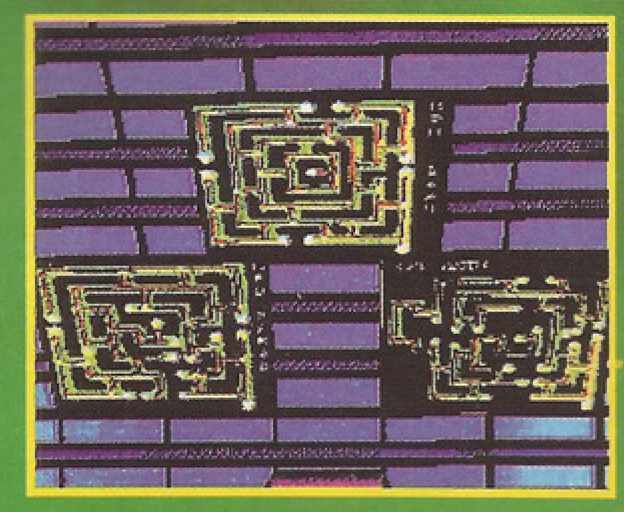


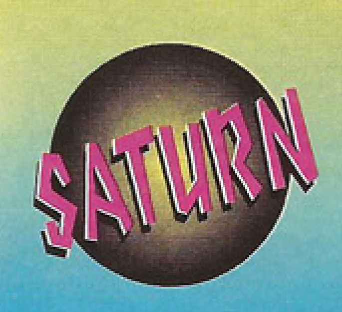
Ese es solamente uno de los finales que podés alcanzar. Ni siquiera tenés que morir ahí ya que hay un par de pasos más que podés hacer para llegar a un final diferente. Una de las cosas diferentes que podés hacer es dejar morir al ingeniero al principio. También podés escaparte de la enfermería y convertirte en fugitivo. Seguí jugando y probando con cosas diferentes ...¡te va a sorprender cómo un pequeño cambio puede tener consecuencias enormes!

Dream Maze Maps

Podés encontrar estos laberintos llamados Dream Mazes en todo el game hasta tres veces. Cada laberinto es bastante difícil de pasar ya que todo el laberinto parece igual. Sin embargo, hay cierta ayuda. A la derecha hay una pantalla con mapas de los tres laberintos diferentes. Esta imagen está en Research 1 room 271.

Andá ahí y podés ver una imagen más clara de los mapas. Dibujalos o usá esta imagen para ayudarte.





ALIEN TRILOGY
Acclaim
Tiros por corredores
1 jugador

Gráfico	7
Sonido	8
Desafío	8
Diversión	9
Jugabilidad	8
Originalidad	7

★ Un game de tiro por corredores que te enloquece y te retuerce las tripas de emoción, con una perfecta combinación de Doom y esta trilogía alucinante de Hollywood. Si lo probás, te enganchás.

★ Nunca arrojes cargas o granadas en lugares reducidos, porque vas a terminar muy lastimado.

★ Cuando veas cápsulas de dormir operá los paneles en el frente para abrir las cámaras.

★ Se notan mucho los pixels cuando los enemigos se acercan, pero los fondos están bien renderizados.

★ No gastes disparos de escopeta en los "face huggers" o cajones. La 9mm. resulta excelente.

ALIEN TRILOGY

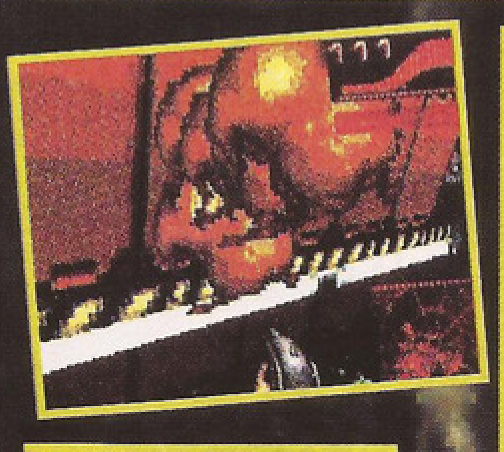
Ya es hora que el Saturno tenga algún game de calidad que sea un digno rival de su contrapartida en PlayStation. Aunque Alien Trilogy está en desventaja cuando se lo compara con el alucinante Powerslave, todavía es tan bueno como (y tal vez un poquito más rápido que) la versión PlayStation.

El argumento básico no ha cambiado: vos sos Ripley, y reventás xenomorfos, como "face huggers" (los aliens que se pegan a la cara) y guerreros aliens, mientras tratás de cumplir con objetivos de tu misión. Algunas misiones son tan prosaicas como tener que juntar distintivos de identidad, mientras que otras requieren que encontrés e inutilicés interruptores bien escondidos.

Desgraciadamente, el argumento no es lo único que no ha cambiado. Los niveles también son exactamente iguales a los de la versión PlayStation, y los efectos de sonidos y movimientos son los mismos de antes, pero no tan nítidos. ¡Lo que queda es el placer de reventar un montón de aliens, algo siempre divertido y atractivo, y por eso Alien Trilogy para el Saturno es un buen game!

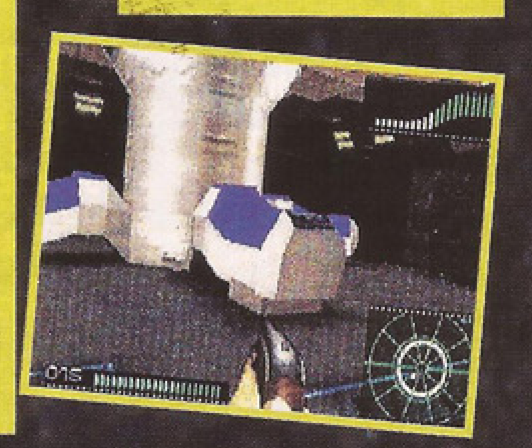


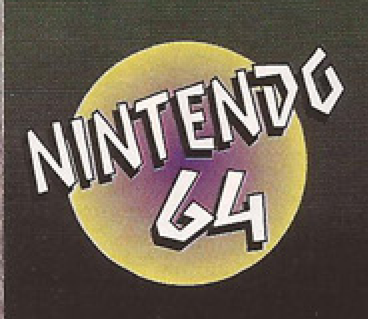
★ No te olvides de armarte bien antes de enfrentar a la reina. Primero destruí todos los huevos, luego reventala a ella con las armas pesadas (granadas, cargas, lanzallamas)... desde lejos.



★ Lo más piola de este game es el uso de los efectos de sonido. El rifle de pulsos en especial es una masa. Las explosiones están claritas, y hasta los gritos de los aliens están bastante copados.

★ Los controles simples (disparar, cambiar de arma, abrir puertas) son fáciles de dominar. Pero moverse y disparar (especialmente con los aliens) podría resultar muy difícil para un novato.





FIFA 64

FIFA 64
EA Sports
Fútbol
1 a 4 jugadores

Gráfico	8
Sonido	8
Desafío	7
Diversión	8
Jugabilidad	8
Originalidad	4

★ Llega esta versión muy linda de la serie FIFA...¿pero, el game será realmente tan copado?

★ Aparte de algunas mejoras en los movimientos más realistas de la pelota, y en el juego de los oponentes manejados por la computadora, no parece haber cambios tan llamativos en este game ...al menos, no para los que ya se hayan familiarizado con los games FIFA de 32 bits.

★ Una serie de pases rápidos en zig-zag (una maniobra básica en los games de FIFA) son una buena táctica para conseguir un gol.

EL JUEGO

FIFA 64 trae 160 equipos y seis ligas; parece bastante para la mayoría de los gamemaníacos, pero es mucho menos que los 257 equipos y 12 ligas que podés disfrutar en el FIFA 97. FIFA 64 tampoco tiene partidos bajo techo, una opción en el título de 32 bits.

LOS GRÁFICOS

Los cambios más importantes que se pueden apreciar están en esta sección, y afectan incluso el modo en que vas a jugar FIFA 64. EA Sports ha añadido una vista Picture-in-Picture (podés elegir entre ocho ángulos de cámara diferentes).
Esto parece copado pero no es realmente tan útil, excepto en juegos entre cuatro gamemaníacos. Mucho más útil es una cámara radar (Radar Cam) que te aconsejamos que pongás a funcionar antes de cada partido. ¿Para qué? Porque con ella podés seguirle la pista a tus jugadores todo el tiempo, mientras que en las otras visiones te podés confundir. También hay una nueva cámara de aproximación: la FIFA 64 Cam (las escenas son muy lindas, pero para jugar es mucho mejor una cámara lejana como la Cable Cam, que te facilita buscar compañeros a los que podés pasarles la pelota).

LOS CONTROLES

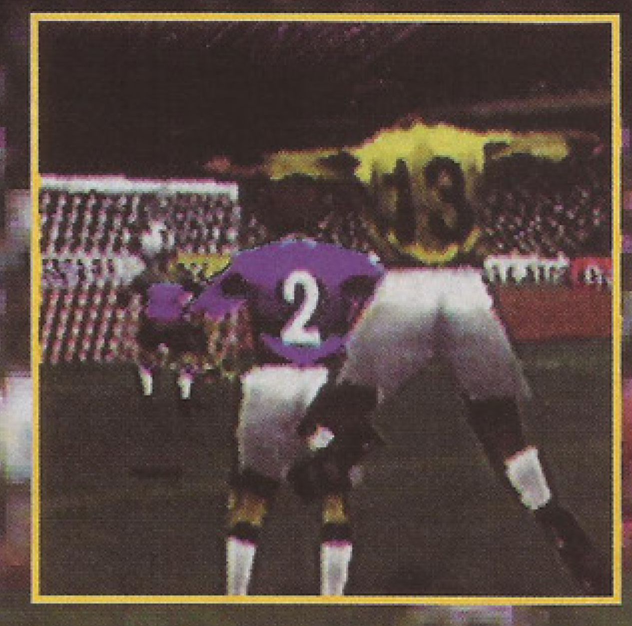
Desde el punto de vista de la jugabilidad, el cambio más importante al que vas a tener que adaptarte es el control analógico. Pero vale la pena el esfuerzo, porque es perfecto para la animación de los jugadores de este game. Gracias al control analógico, los jugadores pueden avanzar por la cancha a diferentes pasos: desde una caminata lenta hasta un galope. Ojo: si siempre te movés a la misma velocidad, la computadora va a poder calcular más fácilmente lo que vas a hacer, y te va a poder contraatacar mejor. Pero si hacés el esfuerzo de ir cambiando de velocidad, podés forzar a tu enemigo a cometer más errores.

ESTRATEGIAS



★ Un cambio de dirección de 90 grados, después una vuelta atrás rápida, seguida por una carrera, es una buena manera de dejar pagando a un defensor manejado por la computadora.

★ Un truco sucio: si estás ganando y tu arquero acaba de bloquear un gol (no un tiro libre al arco), vos podés conservar la pelota durante el resto del medio tiempo. Simplemente presioná u en el joystick; no presionés ningún botón. Cuando el tiempo se termine al final del medio tiempo, vos ganás por abandono.



★ Un gol sucio: este truquito también existe en otros games de la serie FIFA. Colocate directamente delante del arquero del equipo contrario después de un tiro bloqueado. Después, calculá atajar la pelota en el exacto lugar donde el arquero pateará la pelota. ¡En algunos casos, la pelota va a rebotar contra tu cabeza y de vuelta al arco! (Ojo: fijate que la configuración del control esté puesta en Complex, si no, podés recibir un penal).

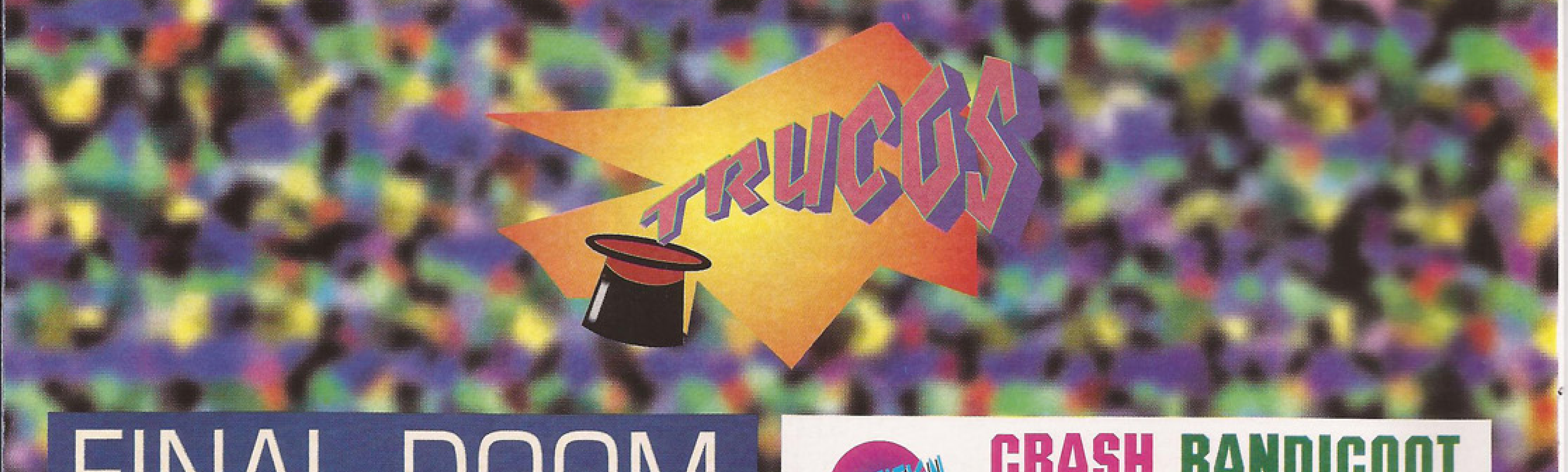
★ Los arqueros controlados por la computadora juegan muy, muy conservadoramente: no se tiran encima de una pelota en disputa, prefieren alejarla con una patada. Además, no son nada agresivos para perseguir las pelotas en el área.

★ Para ganar, es importante controlar mucho la pelota en el extremo ofensivo y mandarte muchos tiros al arco. Insistimos: la mejor manera de perder es ceder fácilmente la pelota.



★ Por lo menos en este game, los mejores equipos son Brasil, Alemania (Germany), Inglaterra, Italia o Francia y Argentina. Pero todos los equipos tienen un buen jugador: fijate en las estadísticas.

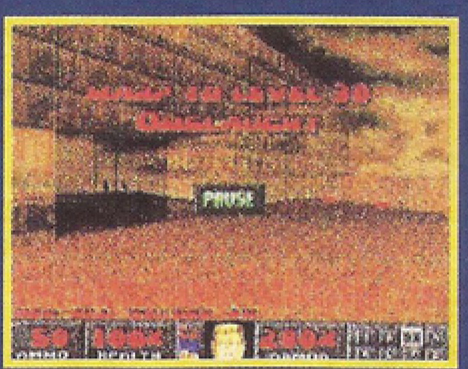
★ En Simulation Mode, es re-importante adaptar la estrategia del equipo según tu score. Por ejemplo, si tenés dos goles de ventaja, no vale la pena jugar fuerte; andá a la pantalla Team Management y elegí una táctica defensiva.



FINAL DOOM

PLAYSTATION

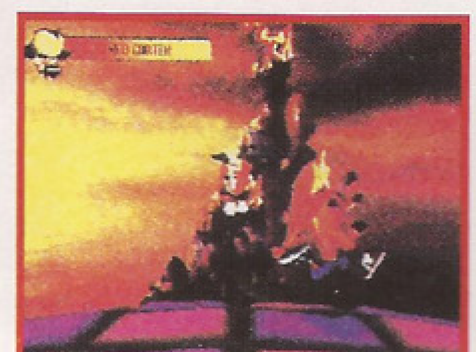
Empezá el juego normalmente, y luego hacé Pause y presioná los siguientes botones:



Invencibilidad - ↓, L2, ■, R1, →, L1, ←, ●
Todas las Armas - X, ▲, L1, ↑, →, R2, ←, ←
Rayos X - L1, R2, L2, R1, →, ▲, X, →
Mapa Completo - ▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■
Items en Mapa - ▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●
Nivel Warp - →, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, X

CRASH BANDICOOT

PLAYSTATION



Super password - Este password abre todos los niveles y te da todos los ítems ocultos. Ingresalo en la pantalla de Passwords:

▲▲▲▲X■▲▲
▲▲■X▲●▲▲
▲●■▲XXXX

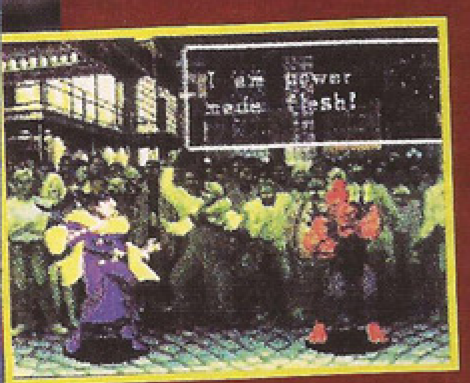
GEX



Password planeta X - En la pantalla del título, elegí la opción Password e ingresá el siguiente password: RYYRYXKB. Esto te lleva a las etapas secretas del Planet X.

STREET FIGHTER ALPHA

PLAYSTATION

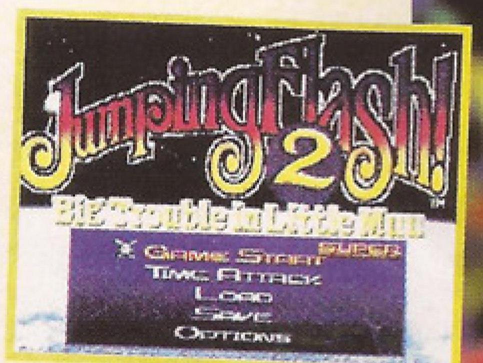


Lucha contra Akuma - Para pelear contra el personaje oculto Akuma, iniciá un nuevo game y elegí Arcade Mode. En la pantalla de selección de luchador, elegí cualquiera, luego inmediatamente presioná y sostené L2, R2 y X simultáneamente. Mantené presionados los botones hasta que empiece el encuentro. Justo antes de empezar la batalla, va a entrar Akuma y va a pelear con vos.

JUMPING FLASH 2

PLAYSTATION

Super mode - Primero, terminá el game y salvalo en tu tarjeta de memoria. Después andá hasta la pantalla del título y cargá los datos. En la pantalla del título, destacá "Game Start" y presioná ← en el direccional. Aparece una nueva opción llamada "Super". Jugá un game en este modo y los niveles son los mismos, pero ahora podés saltar hasta seis veces.



NEED FOR SPEED

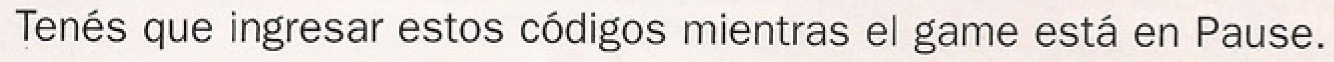
PLAYSTATION

Código de ametralladora - Empezá un game en el Head to Head Mode, elegí tu auto, y luego el auto de tu oponente. Después presioná y sostené ↑-← en el direccional, L1, ● y ■. Seguí sosteniendo todos los botones durante la pantalla que dice "Loading". Cuando empiece la carrera, en lugar de una bocina (que usualmente se activa presionando ↑), tenés una ametralladora. Usala para sacar a oponentes y obstáculos de tu camino.





BLACK DAWN



Tenés que ingresar estos códigos mientras el game está en Pause.

Máximo Combustible y Armadura - Presioná Select, L2, Select, R2, ▲, ▲, ▲, ●.

Armas Máximas - Presioná Select, L2, Select, R2, L1, L2, R1, R2.

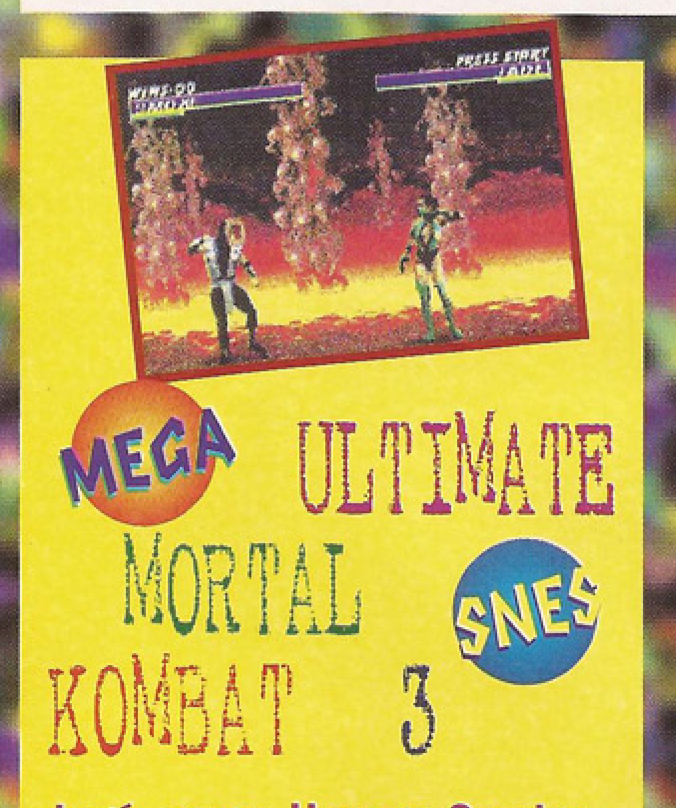
Gira por Gun Modes - Presioná Select, L2, Select, R2, Select, Select, Select.

Llamar a Wingman - Presioná Select, L2, Select, R2, ■, ■, ■, ●.

Pausa "Perfecta" - Presioná Select, L2, Select, R2, ↓, R1, R2.

Saltar Misión - Presioná Select, L2, Select, R2, ▲, ▲, ▲, ↓, ↓, ↓.

Mejorar Arma Actual - Presioná Select, L2, Select, R2, L1, L1, R1, R1.



Jugá como Human Smoke - En la pantalla de elegir luchador, marcá Smoke. Luego simultáneamente presioná y sostené High Punch (piña alta), High Kick (patada alta), Run (correr), Block e ←. Mantené estos botones presionados hasta que empiece la lucha. Al comienzo del match, Cyber-Smoke explota y se convierte en Human Smoke.

PLAYSTATION

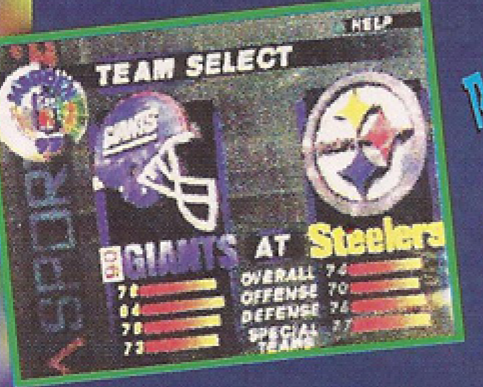
PROJECT OVERKILL

Ingresá los siguientes códigos durante el juego, pero no mientras el game está en Pause.



Capa - presioná y sostené ▲. Mientras estás sosteniendo todavía ▲, presioná ■, ●, ●, ■. Soltá ▲, luego presioná y sostené X y presioná ▲, ▲, luego soltá X. Va a aparecer la palabra "Cheater!" en la parte superior de la pantalla, y vos vas a tener una capa.

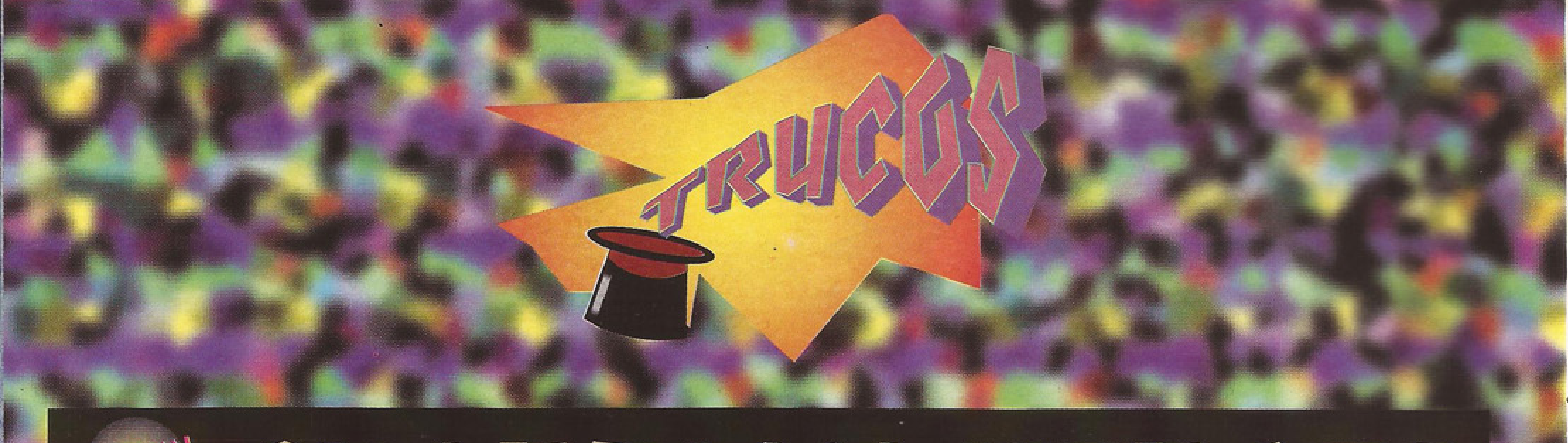
Velocidad - presioná y sostené ↑. Mientras todavía lo tenés presionado, presioná ▲, ▲, ▲. Soltá ↑, luego presioná y sostené ↓, y presioná X, ■, ●, luego soltá ↓. Va a aparecer la palabra "Cheater!" en la parte superior de la pantalla, y vos te vas a mover más rápido.



PLAYSTATION

MADDEN '97

Nuevos Equipos - Empezá un game en cualquier mode, y elegí tu equipo. Luego, en la pantalla User Records, ingresá Tiburon o High Score. Presioná ● para volver a la pantalla Team Select. Ahora, cuando revisés los equipos, vas a encontrar varios nuevos.



SATURN

GUARDIAN HEROES

Debug Mode - Para conseguir acceso al Debug Menu, seleccioná la Option Mode en la pantalla del título. En el menú de opciones, destacá Exit. Con Exit destacado, presioná y sostené X, B, y Z. Mientras todavía estás presionando estos botones, presioná y sostené ↓ para que el cursor se mueva a Dip Switch. En el momento en que el cursor esté en Dip Switch, presioná A (tenés que hacerlo re-rápido, porque el cursor empieza a recorrer otras opciones). Si hiciste bien el truco, vas a ingresar en el Dip Switch menu, que tiene tres opciones nuevas, Enemy Level Display, Next Exp. Display, y Debug. Si ponés el Debug, podés hacer cualquiera de los trucos que enumeramos a continuación.

Ver todos los Finales - Elegí Test Mode en el menú Options. Esto te lleva a un menú Ending Test donde podés ver cualquiera de los siete finales del game.

Story Mode - Stage Select: hay una opción de selección de etapas al comienzo del game después que elegís tu personaje. Presioná ← o → para elegir una etapa. **Atributos Máximos:** cuando elegís tu personaje, empezás al nivel 200 con 200 puntos de bonus; esto te permite poner al máximo todos los atributos de tus personajes.



Los siguientes trucos se hacen en cualquier momento del juego.

Casillas alrededor de los Personajes: hacé Pause y presioná L, luego sacá de Pause. Vas a ver los personajes rodeados de casillas "de alambre". Hacé Pause en el game y presioná L de nuevo, y las casillas son más pronunciadas. Poné Pause y presioná L de nuevo, y vas a apagar las casillas.

Rellenar el Medidor de Vida: presioná simultáneamente X, Y, Z y ↑.

Suicidarse: presioná simultáneamente X, Y, Z y ↓.

Avanzar Una Etapa: sostené R, luego presioná Start.

Avanzar Dos Etapas: sostené R y A, luego presioná Start.

Avanzar Tres Etapas: sostené R y B, luego presioná Start.

Avanzar Cuatro Etapas: sostené R y C, luego presioná Start.

Retroceder Una Etapa: sostené L y R, luego presioná Start.

Retroceder Dos Etapas: sostené L, R y A, luego presioná Start.

Retroceder Tres Etapas: sostené L, R y B, luego presioná Start.

Retroceder Cuatro Etapas: sostené L, R y C, luego presioná Start.

En el Versus Mode - Seleccionar Cualquier Luchador: podés elegir cualquiera de los héroes o villanos.

BOGEY: DEAD 6

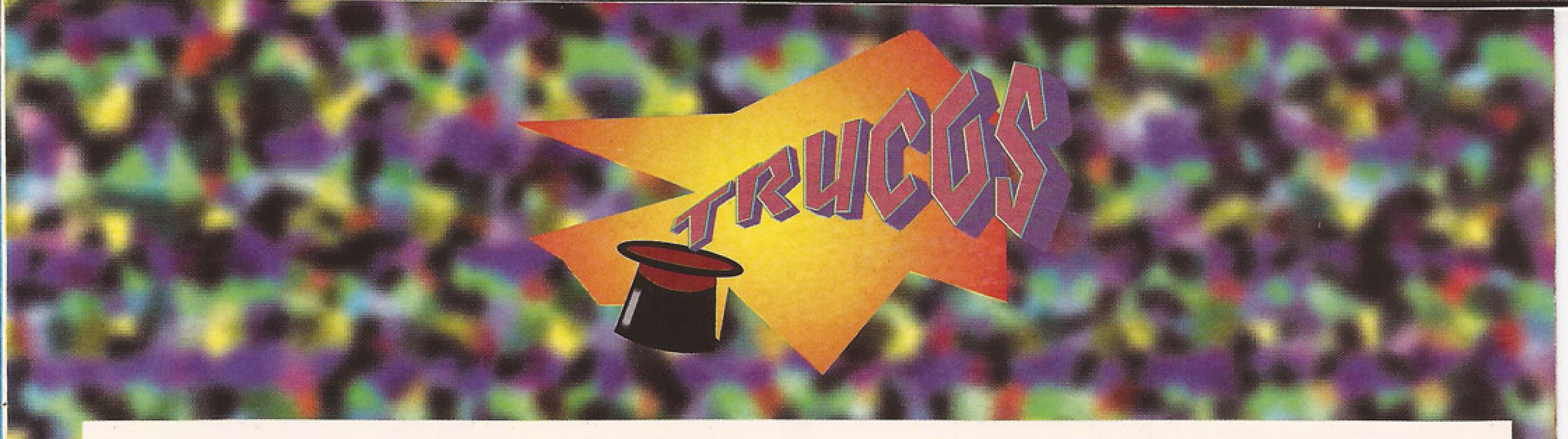
PLAYSTATION

999 Segundos - En la pantalla Now Loading que aparece antes de la misión (después que elegiste tu luchador y armamentos) presioná y sostené L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ■, X e ← hasta que la misión comience. En el ángulo superior izquierdo, el timer muestra 999 segundos.

PLAYSTATION

GUNSHIP

Invencibilidad - Empezá cualquier misión y en la pantalla de carga, presioná simultáneamente y sostené L1, L2, R1 y R2 hasta que comience la misión. Aparece la palabra "Cheat" en el ángulo superior izquierdo de la pantalla. Ahora sos invencible.





DIE HARD TRILOGY

DIE HARD 1

Presioná los siguientes botones mientras el game está en Pause:

Agrandar: presioná y sostené R2, y presioná →, ■, ■, ↓. Sacá el Pause, y tu personaje será más grande que de costumbre.

Enemigos Flotantes: presioná y sostené R2, luego presioná ↓, ■, ▲, ↓. Sacá el Pause y cada vez que matés un enemigo, va a salir volando.

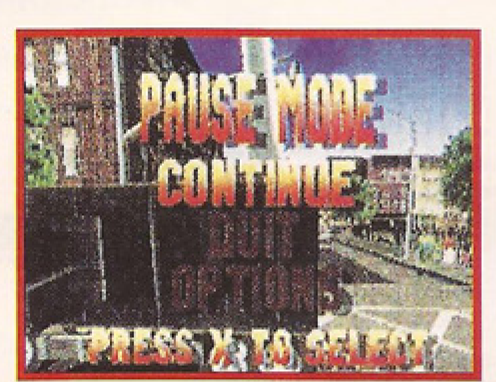
Modo Loco: presioná y sostené R2, luego presioná ↓, ●, ●, ↓, ▲, ↓. Sacá el Pause, y los enemigos te van a atacar de modos raros.

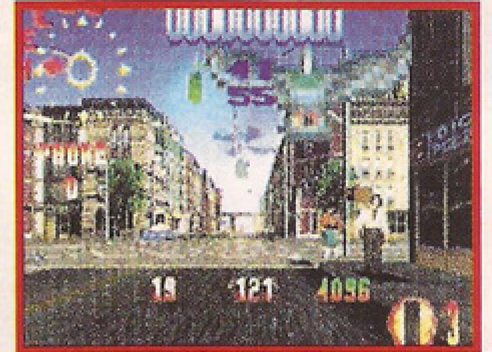
Munición Infinita: presioná y sostené R2, luego presioná →, ↑, ↓, ■, →. Si repetís este código, recibís un arma nueva cada vez.

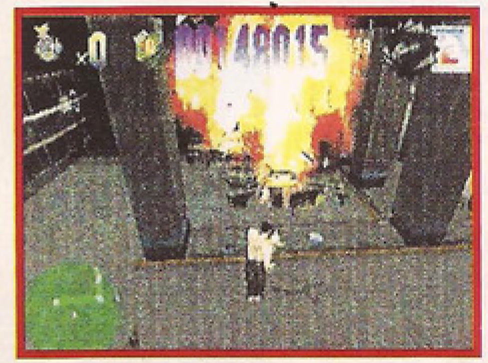
Invencibilidad: presioná y sostené R2, luego presioná ←, →, ↑, ↓, ■. Sacá el Pause, y vas a ser invencible.

Código de Palitos: presioná y sostené R2, luego presioná ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, →, →, →, →. Todos los personajes del juego se convierten en muñecos de palitos.

Modo de Alambres: presioná y sostené R2, luego presioná ←, ●, ↓, ■. Sacá el Pause, y vas a tener los objetos convertidos en armazones de alambre.







DIE HARD 2: DIE HARDER

Presioná estos botones mientras el game está en Pause:

Invencibilidad, Editor de Mapa, y Selección de Armas: empezá un game y ponelo en Pause. Después presioná y sostené R2, luego presioná ←, →, ↑, ↓, ■. Presioná Start para el Editor de Mapa, y presioná ▲ para seleccionar el arma.

Modo Rayos X: presioná y sostené R2, luego presioná ↓, ■, ▲, ↓. Sacá el Pause, y todos los personajes van a ser esqueletos.

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Presioná los siguientes botones mientras el game está en Pause:

Modo Grande: presioná y sostené R2, luego presioná ←, ▲, →, ↓. Sacá el Pause, y todos los autos van a ser más grandes.

Apagar Reloj y Seleccionar Nivel: presioná y sostené R2, luego presioná ←, →, ↑, ↓, ■. Sacá el Pause, luego presioná Start en el Control 2 para saltar de nivel, y la Opción Reloj. Presioná ← ó → para elegir nivel y presioná ▲ para encender o apagar el reloj.

Modo Neumáticos Chicos: presioná y sostené R2, luego presioná ←, ↑, ←, ←, ■, ↓. Sacá el Pause y tu auto se va a mover mucho más lento.

Modo Aplastado: presioná y sostené R2, luego presioná ●, ↓, ↓, ■, →. Sacá el Pause, y todo está aplastado.

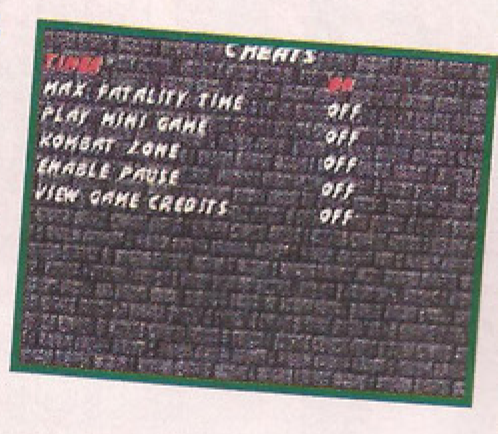
Vidas Infinitas: presioná y sostené R2, luego presioná ←, ●, ↑, ↓, ■, →. Sacá el Pause, y vas a tener vidas infinitas.



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3



En la pantalla Start/Options, presioná los siguientes botones:

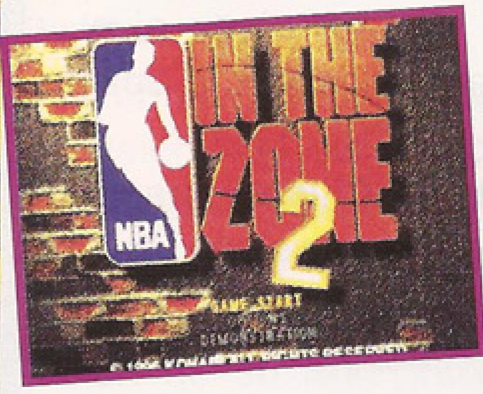


Kool Stuff: presioná → ↑, B, B, A, ↓, ↑, B, ↓ ↑ B.

Kooler Stuff: presioná ↑, B, A, ← ↓, Y.

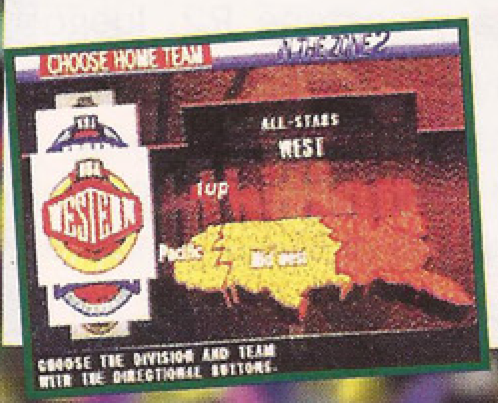
Scott's Stuff: presioná B, A, ↓ ↓ ←, A, X, B, A, B, Y.

NBA IN THE ZONE 2





Equipo All-Star - En la pantalla del título, destacá Game Start, luego presioná simultáneamente y sostené L1, R2, Select y Start hasta la siguiente pantalla. Elegí Exhibition Mode y recorré los equipos hasta que encontrés a los equipos All-Star.



DESTRUCTION DERBY 2

PLAYSTATION

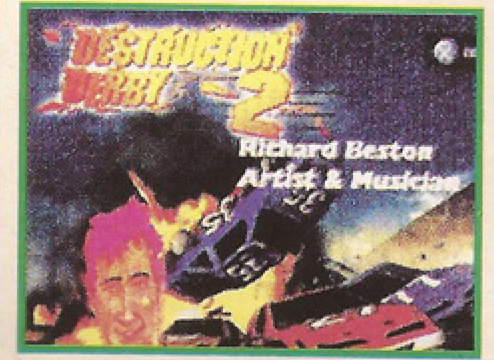
Ingresá estos nombres en la pantalla Enter Name:

Créditos Animados: CREDITZ!

Video Créditos: ToNyPaRk

Invencibilidad (en Wreckin'Racing y Stock Car solamente): !DAMAGE!





WIPEGUT XL



Challenge Mode I y II: en la pantalla Essential Options, ingresá a Options. En la pantalla Options Mode, seleccioná la opción Passwords. Ingresá los siguientes passwords para obtener dos nuevos modos de carrera.

Challenge I: ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ●, ■, ■, ■, ▲, X, ■

Challenge II: ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, X, ■, X, ▲, ▲, X, ●, ●



Cuando ingresás en el menú Race Type, vas a ver dos modos nuevos, Challenge I y Challenge II.

TRUCOS

SOVIET STRIKE

Passwords de Niveles

Nivel 2: GRANDTHEFT
Nivel 3: GROZNEY
Nivel 4: CHERNOBYL
Nivel 5: CIVILWAR

PLAYSTATION

Vidas Infinitas: en la pantalla de passwords de nivel, ingresá ELVISLIVES.



SOLAR ECLIPSE

SATURN

Para Ver todo el Cine - Empezá un game y hacé Pause. Luego presioná → ↓ ↓ ← ↓ ↑, C, A, ← ←. Ahora podés ver todas las peliculitas en el game.

PUZZLE FIGHTER II TURBO

PLAYSTATION

Ingresá los siguientes códigos en la pantalla Player Select (ojo: funcionan en todos los modos excepto el Street Puzzle).

Jugar como Akuma - Jugador 1: poné el cursor sobre Morrigan, presioná y sostené Select. Mientras, presioná ↓↓ ↓ ← ← ←, ●. Jugador 2: poné el cursor sobre Felicia, luego presioná y sostené Select. Mientras, presioná ↓↓ ↓ → → →, ●.

Jugá como Anita - Jugador 1: poné el cursor sobre Morrigan, luego presioná y sostené Select. Mientras, mové el cursor dos espacio hacia la derecha hasta Donovan y presioná ●. Jugador 2: poné el cursor sobre Felicia, luego presioná y sostené Select. Mientras, mové el cursor un espacio hacia la izquierda hasta Donovan y presioná ●.

Jugá como Dan - Jugador 1: poné el cursor en Morrigan, luego presioná y sostené Select. Mientras, presioná ← ← ←, ↓↓ ↓, ●. Jugador 2: poné el cursor en Felicia, luego presioná y sostené Select. Mientras, presioná → → →, ↓↓ ↓, ●.

Jugá como Devilot - Jugador 1: poné el cursor en Morrigan, luego presioná y sostené Select. Mientras sostenés Select, presioná ← ← ←, ↓↓ ↓. Cuando el timer llega a 10, presioná ●. Jugador 2: poné el cursor en Felicia, luego presioná y sostené Select. Mientras, presioná → → →, ↓↓ ↓. Cuando el timer llega a 10, presioná ●.

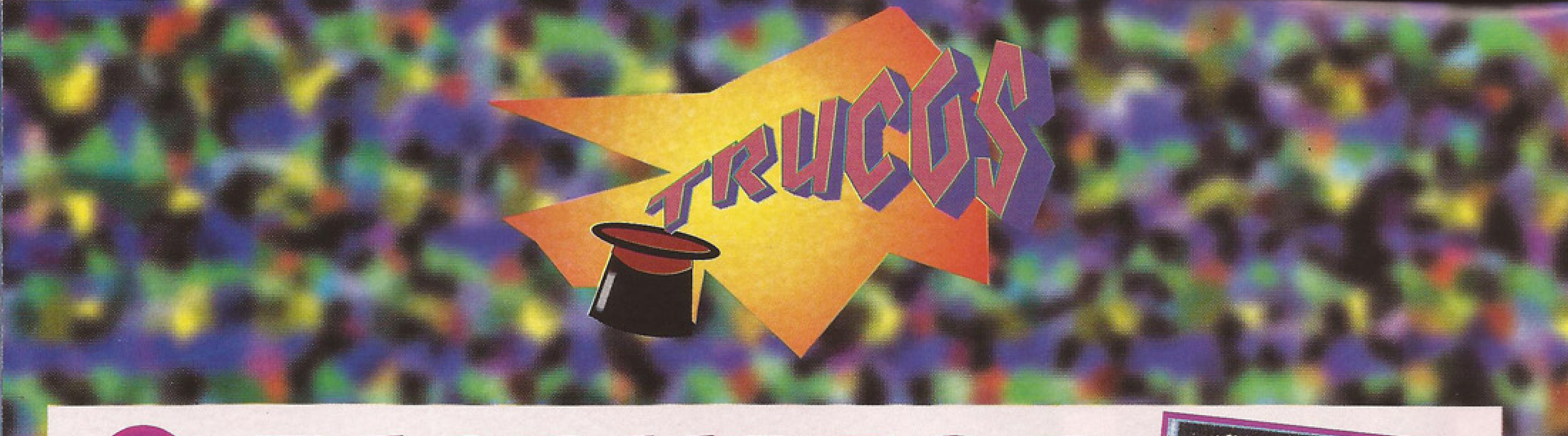
Jugá como la Hermana de Hsien-Ko - Jugador 1: poné el cursor sobre Morrigan, luego presioná y sostené Select. Mientras, mové el cursor un espacio hacia la derecha hasta Hsien-Ko y presioná ●. Jugador 2: poné el cursor sobre Felicia, luego presioná y sostené Select. Mientras, mové el cursor dos espacios a la izquierda hasta Hsien-Ko y presioná ●.



SPACE JAM

PLAYSTATION

Menú de Trucos: en la pantalla Options presioná y sostené L1, L2, R1, R2 y presioná X. Va a aparecer un menú completo de trucos.





DISRUPTOR





Passwords de Nivel:

Nivel 2 Chemical Factory: ■ ● X ● ▲ ▲ X X ● ■ X ■
Nivel 3 Rooftops: X ▲ ■ ● ■ X ▲ ● ▲ ▲ ▲ ▲
Nivel 4 Jupiter Station: ▲ X ▲ ■ ● ● X ● X ▲ ■ ■
Nivel 5 Triton: X ● ▲ ● ■ ▲ X X ■ ● ● ▲
Nivel 6 Mars: ● X ● ▲ X X ■ ● ● X ▲ X
Nivel 7 Antarctica: ■ ● X ▲ ▲ ● ■ ▲ X ▲ ■ ▲
Nivel 8 10: ● ■ ● X ▲ ▲ X ● X ▲ X X
Nivel 9 Reactor: ■ X ● ● ▲ X X ■ ● ▲ ● ●
Nivel 10 Orbiting Habitat: ■ ● X X ■ X ▲ ● ■ ● ▲ ■
Nivel 11 Dream: ▲ ▲ X X ● ● ▲ ▲ ▲ ■ ■ ●
Nivel 12 Prison: ● ■ ▲ ● X ● ■ ▲ X X ● ■
Nivel 13 Fortress: ▲ ▲ X ■ ▲ ▲ ● X ● ■ X ●

Códigos de Trucos:

Ingresá los siguientes códigos durante el juego (NO mientras está en Pause).

Invulnerabilidad: presioná y sostené Select, luego presioná L1, ●, ●, ■, ●, ▲, X, X, ●.

Todas las Armas: presioná y sostené Select, luego presioná L1, ■, ▲, ■, ■, ●, ■, ●, ▲.

VIRTUA FIGHTER 2

Jugá como Dural: en la pantalla de selección de luchador, poné el cursor en Akira. Luego presioná ← una vez para que el cursor caiga sobre Jacky. Luego presioná → una vez para que el cursor caiga de nuevo en Akira. Seguí haciendo esto hasta que aparezca Dural en una casilla junto a Akira. Ahora podés elegir a Dural.

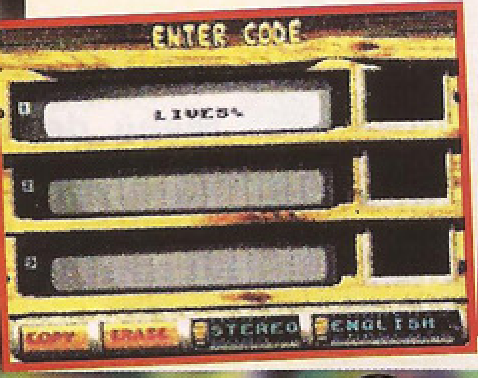


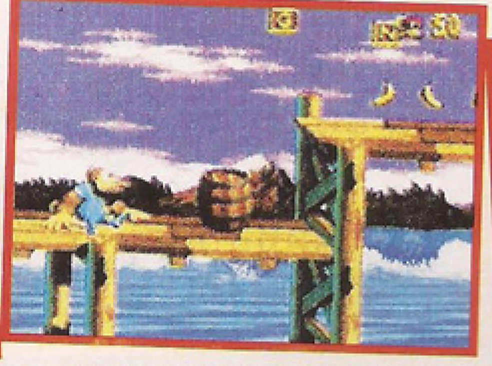
DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

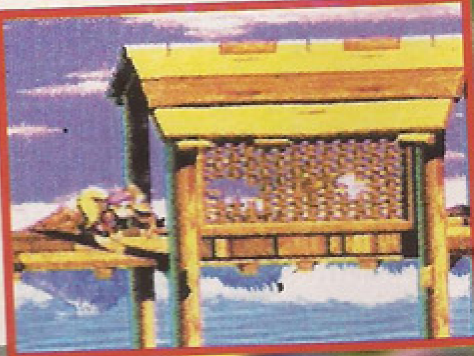


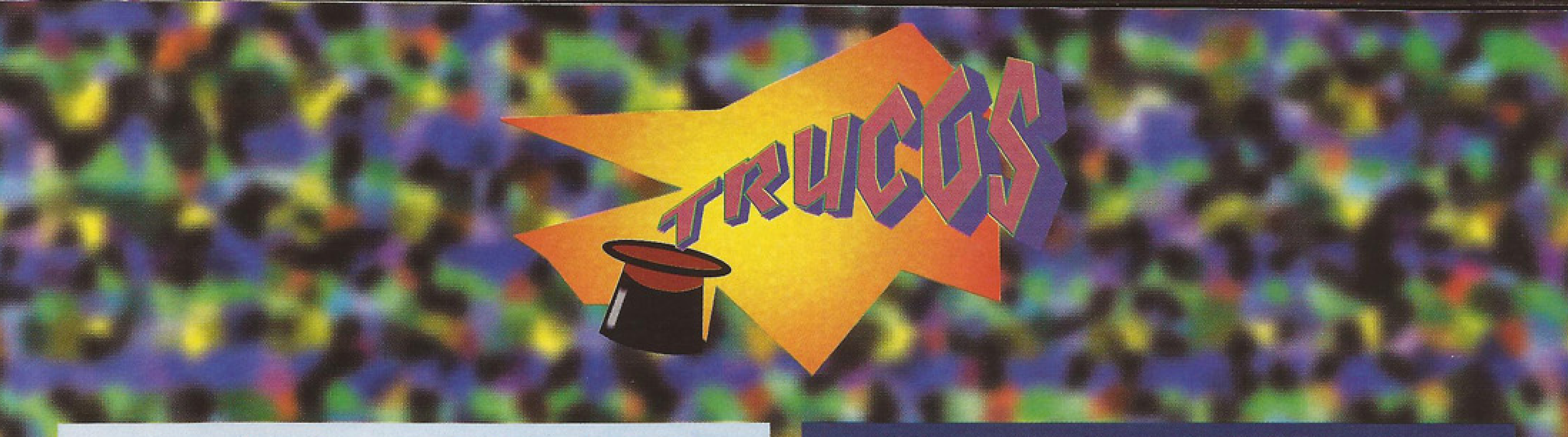
En la pantalla Select Game, presioná L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Van a aparecer las palabras "Enter Code". Ingresá cualquiera de los siguientes passwords para estas habilidades especiales.

Cambiar la ropa de Dixie y Kiddie: COLOR
Adornos y música navideños en los Bonus Rounds: MERRY
Conseguir 50 vidas: LIVES
Versión más difícil: HARDR
Versión dificilísima: TUFST
Nadar más rápido: WATER







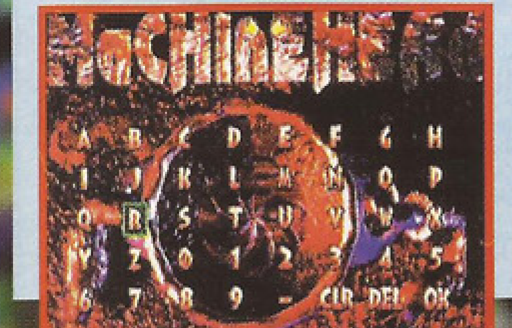


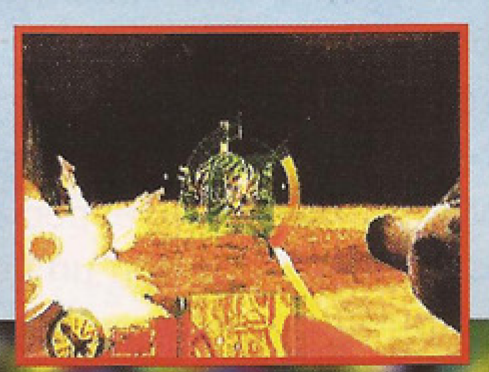


MACHINE HEAD

Passwords de Niveles

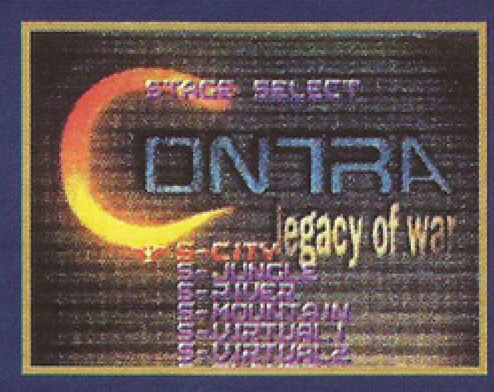
Nivel 1.2 Oil Wells: Q58NM LDZCQ 4HWGE
Nivel 1.3 Quake City: TDM75 UH80T X06BE
Nivel 1.4 Disused Hangers: VO1PP JCP6V H4ULJ
Nivel 2.1 Termite Swamps: OF20F 0HX8Y OE95W
Nivel 2.2 Termite Warren: 42W3T JGK-P 5J5H7
Nivel 2.3 Termite Swamps 2: VR4T2 6EZD5 SHCMM
Nivel 2.4 Infested Catacombs: 1NBCX CXVI6 PA3K1
Nivel 2.5 Termite Hive: ZF0XD Y5KXJ Q2NGZ
Nivel 3.1 Mountain Pass: 2XVSD AHO3J S2MF-
Nivel 3.2 Icebound Highway: W0J8H 3Y8-D -7FRU
Nivel 3.3 Above the Clouds: THUDH 0MZDU 3CZFK
Nivel 3.4 Orbital HQ: 1SOJ3 130BP V2MW8
Nivel 4.1 Meadows of Deception: YCTS6 PUUKS 28SD1
Nivel 4.2 Citadel of Illusions: Q29LH UDUY4 21FSD
Nivel 4.3 Core: WS7Y6 HQPIW BOFGK
Nivel 4.4 Unreality: 2RHK4 RB9RU Z11T2
Secuencia Final: UP405 C42RI 2MP3P
Poner todos los trucos: RDS-KKSGDBGD-SR
Sacar todos los trucos: ABCDEFGHIJKLMNO
Energía Infinita: HMEHMHSD9DMDQFX
Armas Infinitas: HMEHMHSDVD-ONMR
Selección de Nivel: KDUDK9RDKDBSHNM
Modo Fantasma: –GHOSTMODEON–





PLAYSTATION

CONTRA: LEGACY OF WAR



Ingresá estos códigos en la pantalla del título. Un sonido confirma que cada uno funcionó.

Selección de Etapas: presioná L2, R1, L1, R2, ←→, ●■, R2 L2.

Más Vidas: presioná L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓.

Continues Ilimitados: presioná L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←.

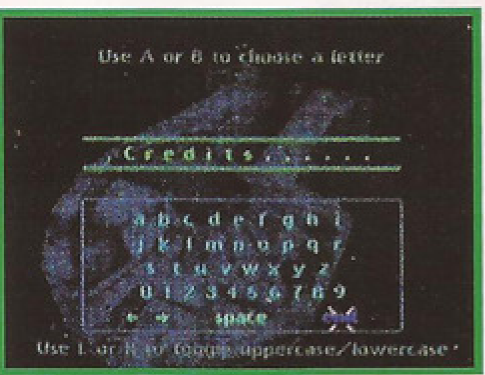
Jugador de Película: presioná L2, L1, R1, R2, ↑, ←,↓, →.

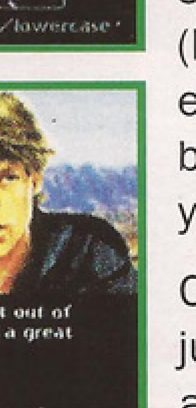
Bamboo Arcade: presioná R2, R1, →, ←, L1, L2.

Bamboo Gyruss: presioná L2, L1, ←, →, R1, R2.

SFX: presioná R2, R1, L1, L2, ↑, →, ↓, ←.

STAR WARS:
SHADOWS OF THE EMPIRE

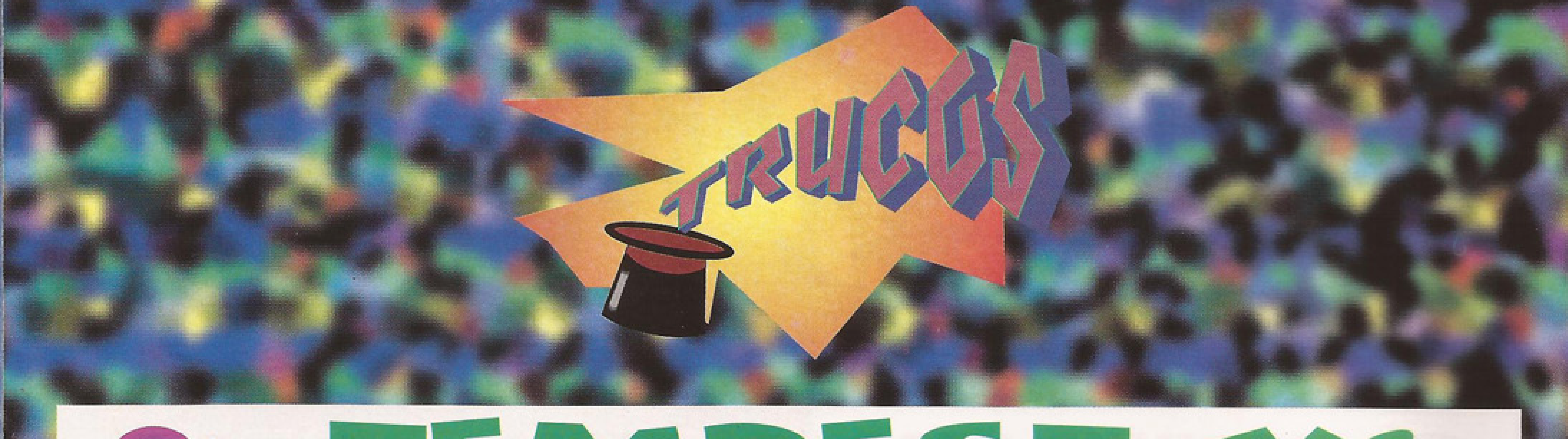




NINTENDO 64

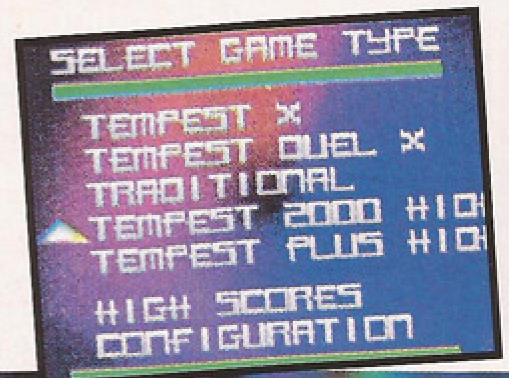
Ver el Final - Empezá un game nuevo e ingresá el nombre _Credits (la _ marca un espacio en blanco, y fijate también que la C es mayúscula).

Cuando empieza el juego, vas a ir derecho a la película del final.





TEMPEST X3

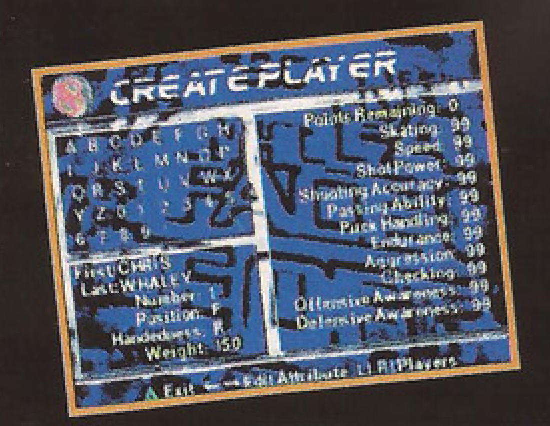


Acceso a Más Juegos - Con este truco vas a tener acceso a los games Tempest 2000 y Tempest Plus. Conseguí un puntaje alto para ocupar el primer puesto e ingresá las iniciales HVS como tu nombre. En la siguiente Entry Screen, poné el código YIFF!. Ahora fijate en el menú principal. ¡Vas a tener los nuevos games a tu disposición! Asegurate de tener una tarjeta de memoria para salvar esto. Así siempre vas a tener estas nuevas opciones.

NHL FACEOFF'97



Creá un Súper Jugador - En el menú principal, elegí la Rosters Option. Luego elegí Create Player. Ingresá uno de los nombres de los créditos en la parte posterior de tu folleto de instrucciones. Poné 1 para su número, F para la posición, y 150 para su peso. Presioná ▲ para salir. Andá a Sign Free Agent. ¡Este jugador será un monstruo con 99 para todo!



SATURN GRID RUNNER



Trucos Divertidos - Conseguí acceso a la Restore Game Option. En esta pantalla, destacá "Enter Password" y metete en esta pantalla. Ingresá los siguientes códigos.

Lucha Libre: ↑, Y, A, →, ↑, Y, B, ↓, →, ↓.

Todas las Banderas: ↓, Y, →, A, →, ↑, →, B, A, ↓.

Créditos: A, Y, A, →, ↓, Y, ↑, →, →, A.



Alter Ego - En la pantalla Character Select, sostené ↑ en el control para elegir al otro yo de tu personaje.

Muro Invisible - Completá el game en Nivel 4 de dificultad o más. Vas a recibir como recompensa una opción "Wall" (muro). Encontrala y ponela en la Options Screen. Vas a conseguir un muro invisible alrededor del campo de lucha. Los impactos más grandes ahora van a hacer que vos o tu oponente vuelen más lejos, especialmente cuando son golpeados y mandados fuera del ring con un golpe especial.

CONCURSO ACTION GAMES '97
¡¡LOS GANADORES!!

1° ROLANDO JAVIER QUINTERO
(CALETA OLIVIA - SANTA CRUZ)
GANO 1 CONSOLA PLAYSTATION CON 10 JUEGOS A ELECCION
AUSPICIO DE POWER GAMES

2° JUAN JOSE SANGUINETTI
(ROSARIO - SANTA FE)
GANO 1 CONSOLA PLAYSTATION CON PISTOLA Y 1 JUEGO A ELECCION
AUSPICIO DE SHOPPING GAME

3° PABLO PICADO
(GRAND BOURG - BUENOS AIRES)
GANO 1 CONSOLA SEGA SATURN CON 2 JUEGOS
AUSPICIO DE SES Y HOBBY

4° GUILLERMO RUSTERHOLZ
(S. ANTONIO DE PADUA - BS. AIRES)
GANO 1 CONSOLA SEGA GENESIS CON 2 CARTUCHOS

AUSPICIO DE AUDIO ORO

PARA RETIRAR LOS PREMIOS LLAMAR A ACTION GAMES (TEL.:(01) 953-3861

Cartas

Hola, soy Gerardo Matías Derlich y vivo en Comodoro Rivadavia, Chubut.
Y ahora le voy a contestar el desafío a Juan Manuel Núñez de B. Blanca (Bs. As.). El pedía trucos para el **Duke Nukem 3D** de *PC*, bueno, ahora se lo voy a contestar.
DNCORNMOLIO: modo Dios
DNKZOZ: un segundo modo Dios
DNSTUFF: todas las armas, escudo, inventarios y llaves.
DNSCOTTY: elegís nivel 1-3, 1-9
DNCLIP: podés atravesar paredes, pero si el lugar no está diseñado podés morir
DNUNLOCIC: se abren todas las puertas
DNITEMS: nos provee de todos los ítems
DNNEAPONS: te da todas las armas y balas
DNSKILL; cambiás de dificultad
DNSHIELD: todo el escudo
DNAMMO: te da todas las balas pero no las armas
DNINVENTORY: todos los inventarios en 100%
DNKEYs: te da todas las llaves
DNCOSMO: te muestra la suscripción de una revista
DNHYPER: súper rápido, súper salto y súper patada
DNALLEN: muestra la suscripción de otra revista
DNVIEW: vemos a Duke en otra posición
DNCASHMAN: empezamos a tirar dinero
DNRATE: nos muestra la cantidad de pantallas que pasan por segundo
Este desafío que acabo de contestar es de la Edición Especial de agosto/septiembre que traía el juego de **FX Fighter**. Ahora les voy a dar un truco para pasar sin dificultad el primer nivel del **Prince of Persia**.
Tenés que hacer así: vas hacia donde está el guardia y esperás a que se te acerque un poco y despúes te vas corriendo para atrás (que te persiga el guardia) y después andá hacia el piso más cercano y subí (el guardia tiene que estar cerca tuyo antes de subir). Seguí para adelante pero no saltes, unos pasos antes del pozo tenés que saltar para arriba y se caerá un pedazo del techo, subirás al agujero del techo, seguirás para arriba y hay una baldoza que abre la puerta de tu derecha.
Pasá por la puerta, luego tirate por el agujero del principio y cuando caés, andate rápido para el final que está luego de pasar por donde estaba el guardia, porque sino te puede llegar a matar.
Bueno, cuando llegues al final (del primer nivel) verás una baldosa enganchada en la pared, te cuelgas y se abrirá la puerta para pasar al segundo nivel y te vas por la puerta.
Este trucazo lo inventé yo solo y sirve para las *PC* y también para las demás consolas.
¿Quieren saber algún otro truco para el **Prince of Persia** para *PC*? Bueno, en el próximo número les voy a decir cómo volar, cómo pasar de nivel, cómo revivir, etc. Son trucos rebuenos.
Ahora les mando estos desafíos.
Trucos para el **Gargolas** y trucos que no hayan mandado para el **Mortal Kombat 3 Ultimate** y el **Earth-Worm Jim 2** para *Sega* y también quisiera saber qué hay que hacer cuando te atrapan los caníbales porque en la Edición Especial agosto/septiempre que vino con el FX Fighter, Juan Martín Pagano de Cap. Fed., escribió que cuando te atrapan los caníbales les tenés que dar un folleto, pero yo se los di y los caníbales no me lo aceptan. ¿Qué hay que darles? (esto es para el **Monkey Island 1**).
Estoy seguro que me van a publicar. Muchas gracias por publicarme.
¡Aguante Rosario Central, Sega y Action Games!
Les tiro buena onda para que estén por siempre. Es la mejor revista, no hay nada igual en todo el mundo.
Los saludo atentamente. Matías.
PD: Los sigo siempre. ¡Chau!, hasta la próxima.

Gerardo Matías Derlich
Comodoro Rivadavia - Chubut

Amigos gamemaníacos, yo me llamo Juan Carlos Díaz y vivo en Comodoro Rivadavia, Chubut, Argentina. Tengo 14 años. Bueno, ahora les mando algunos trucos sólo para *Mega*.
1) **Splatter House 2** - passwords
Nivel 2 - Eok-NAi-ZOL-LDL
Nivel 3 - iDO-GEM-iAL-LOL
Nivel 4 - AOE-XOE-ZOL-OME
Nivel 5 - EFH-NEi-RAG-ORD
Nivel 6 - ADE-NAi-WRA-LKA
Nivel 7 - EFH-XOE-iAL-LDL
Nivel 8 - EOK-NEi-iAL-LDL
2) **Asterix & The Great Rescue** (passwords)
Roman Encampment - INSULA
The Forest
CONDOR
GERMANI
VIENNA
Roman Gallery:
AUALON
ROME
DULCIS
3) **Sunset Riders** (99 continues)
Andá a opciones y seleccioná el sonido OE. Salí de opciones. Después de elegir tu personaje, apretá los botones A, B y C.
4) **Outrunners**
En la pantalla de presentación, apretá ← → ← → B C A y Start. Cuando aparezca la selección de autos, andá hacia la izquierda y te encontrarás con el auto de **Virtua Racing**.
5) **Cool Spot 2** - passwords
1) 4X16PCIQ
2) The Space Station: 0V5Z8RPQ
3) EIXOQ36K
6) **Jungle Strike** - passwords - Ultimas tres pantallas
Misión 7 - TMHPGCFDYN3
Misión 8 - 7PGCZJYK34X
Misión 9 - NCZJFD3BR67
7) **Urban Strike** (fase secreta) - 9NHLGBWGSYL
8) **Pirates of Dark Water** - passwords
Fase 2: NCOOKIE
Fase 3: ALEXISK
Fase 4: SCOOBYD
Fase 5: STOYODA
Fase 6: SNIBBOR
Fase 7: ALRTUS
Fase 8: RADARAL
9) **The Jungle book**
Si te queda poco tiempo de juego, detenelo y apretá ABBAABBA.
10) **Battletoads and double Dragon**
En la pantalla de selección de personajes, apretá ↓ ↑ ↑ ↓ C A y B. Elegí tu luchador y después apretá Start.
11) **Cliffhanger**
99 vidas y carrera de Snowboard
Carrera: en el joystick 1: C + B + A ↑ ↓ ← → y Start
99 vidas: volvé a la pantalla de apertura y apretá en el joystick 2: ↑ ← C B y A.
12) **Jennifer Capriatti Tennis**
Password: GRAND SLAM
13) **Rager X** (saltar fases)
Hacé pausa en el juego y apretá: ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ C B A → ← En cuanto empiece la música, apretá B.
14) **Markos Magic Football**
Nivel 7 - GARAGE
8 - TRAFFIC
9 - ELF
13 - BARREL
15) **Batman Forever**:
en el menú principal, andá a nivel de dificultad (Selección de dificultad) y apretá ← ↑ ← ← A B, podrás elegir las pantallas.
Bueno, aprovecho la carta para mandarle saludos a mis amigos de Buenos Aires: Sebastián Postigo, Leandro Jacinto Luces y Jorge.
Manden trucos de *Family* para **Los Campeones 2**. ¡Chau!

Juan C. Díaz
C. Rivadavia - Chubut

Hola Action Games
Soy Marcelo J. Maidana, tengo 17 años y les escribo para contarles que tengo un Sega Genesis con 5 juegos: Mortal Kombat 2 y 3, Road Rash 3, Superman, Sonic Spinball.
Les mando algunos passwords y trucos que encontré yo.
Sega: **Saint Sword**: passwords 5-1: NNVCCS, 5-2: PNTLKD, 6-2: UKUVMR, 7-1: UMSPAB, 7-2: WQSQIQ
Sega: **Donald in Mavi MallRD**:
Passwords
Ninjas training: ININJA
The sacrifice of mavi: ITSHOT
Flying Dukman: YOHOHO
Sega: **Road Rash 3**: passwords - con la moto secreta en nivel 5 con $252.140: TF4DTV0Q
Sega: **Bubble and Squeak** - passwords: WTSFFHGW
Sega: **Vortex** - Empezás a jugar, apretá todos los botones juntos: izquierda, Start, ABC (si no sale para la izquierda, probá a la derecha) para verificar si el truco salió, poné pausa y apretá abajo, ABC juntos. Te dará una vida extra y derecha ABC juntos, te dará campo de fuerza.
Le contesto el desafío a Nicolás Manriquez
Las friendship son: Shang Tsung: izq, izq, A, B,A, C
Johnny Cage: ABA, aBA, ABA + C
Scorpion: izq, izq, ABA + C
Jax: Start, ABA, ABA, arriba, arriba + B
Reptile: izq, izq, ABA + B
Kitana: Start, ABA, ABA, ABA, arriba + B
Milena: Start, ABA, ABA, ABA, arriba + C
Les quiero dar las gracias a Diego de Pino por darnos todos los golpes del Mortal Kombat 2 y a Martín Costanzo para el Mortal Kombat 3.
Por favor, publiquen mi carta.
Es la primera que mando.

Gamemaníacas

Bueno, me despido una vez más. Aguante Action Games, Sega y Unión de Santa Fe.

Marcelo Javier Maidana
Santa Fe

Action Games
Me llamo Rubén, tengo 41 años, poseo casi todas las revistas, es más, lo más importante: la deshojo y pongo los juegos por carpeta, los mejores para mí.
Me gustaría que los gamemaníacos de todo el país pusieran su dirección al final de la carta, así podríamos cartearnos entre todos por medio de la revista y comunicarnos por carta de una ciudad a otra.
Deseo saber por qué siempre publican los mismos trucos y los mismos juegos reiterados, yo sé que hay otros juegos de plataformas, fútbol, naves que nunca los publican y yo por ejemplo los tengo y no tengo ningún truco de ellos.
Son bastente interesantes y atractivos, es por ello que se los pido a todos los gamemaníacos del país.
Bueno, los gamemaníacos que tengan estos trucos específicos, si pueden mandarme los trucos a mi dirección que a continuación detallo y si ellos precisan trucos o recortes de los mismos yo con gusto se los mando, por favor publiquen esta carta. Es la cuarta que mando, ya que de las otras tres salió solamente mi foto y soy socio, nada más. Publíquenla, please. Hasta pronto a La Banda.
Mi dirección para los gamemaníacos es calle

Solís 5442
(7600) Mar del Plata - Bs. As.
Rubén Carrasco

Hola, amigos de Action
Mi nombre es Pablo, soy de Rosario, como voy a mandarles trucos muy buenos espero que publiquen mi carta.
Vamos a lo nuestro.
1) **MK Trilogy** ***(PSX)*** - jugar como Chameleon, en la pantalla de selección de personaje, debés seleccionar un ninja, por ej. Scorpion y luego apretar y mantener ← HK, LK, run y block hasta que empiece la lucha.
Cheat: dentro de las opciones, apretá y mantené L1 + L2 + R1 + R2 ↑, hasta que la pantalla tiemble.
3) **Bubble Bobble** ***(PSX)*** - en la pantalla del título, presioná ↓ ↑ ↓ ↑ → ↓ ← ↓ ↑ ↓ luego durante el juego, presioná R2.
5) **Earth Worm Jim 2** ***(Saturn)*** - para realizar los siguientes códigos, primero debés detener el juego.
Para una vida Y, A → ↓ ↓ A ← →
Para recargar energía: ← A Z Y ↓ A Y ↓
6) **Time comando** ***(PSX)*** - introduce comando como password
7) **Wipeout XL** ***(PSX)*** - en la segunda pantalla de presentación de la máquina (la que tiene el fondo negro) apretá y sostené L1 + R2 + Select + Start, hasta que comience el juego.
8) **Wild Guns** ***(Snes)*** - selección de nivel, en la pantalla de presentación sostené Select y apretá A, A, A, A,B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B
9) **UMK3** ***(Snes)*** Kool Stuff: → ↑ BBA ↓ ↑ B ↓ ↑ B
Kooler Stuff: ↑ BA ← ↓ Y
Scotts Stuff: BA ↓ ↓ ← AXbABY
Sound test: ← ↓ YY
10) **UMK3** ***(Saturn)*** Cheat: en la pantalla de presentación, apretá rápido CRAZYCYRAX
Quisiera comprar el **MK2** o **SFR** de ***Game Boy***, si alguien está interesado en venderlo/s, llamen al tel. (041)839914 o escriban a Esteban de Luca 1434 (2000), Rosario. Si alguien necesita algún truco o movimiento comuníquense conmigo.
También le cuento a Fabricio Oderiz que sé todos los movimientos finales del MKT.
Chau, nos vemos.

Pablo Carballada
Rosario - Santa Fe

Amigos de Action Games:
¡Hola! Soy Ariel de Rosario y ésta es mi segunda carta (aunque la primera no fue publicada) y espero tener más suerte con la presente. Les cuento que poseo una consola Megadrive 2 con diez cartuchos pero prácticamente no tengo trucos para los mismos.
No voy a hacer comentarios sobre la revista ya que todos los gamemaníacos del país (y alrededores) ya saben que Action Games es la mejor que existe en el universo.
Antes de pasar a dar los trucos, tengo algunas preguntas y pedidos.
1) Como algunos números de Action Games han llegado en forma salteada aquí, a Rosario, quisiera saber si en algunos de ellos publicaron trucos o algún tipo de estrategia para el **Fifa 97** de ***Sega***.
2) Como dije anteriormente, tengo muy pocos trucos para mis propios cartuchos, así que espero que algún amigo gamemaníaco (de cualquier lugar del país) pueda ayudarme. Quisiera que me enviaran aunque sea un solo truco para algunos de estos juegos de ***Sega***: **Contra Hard Corps, Tazmania, Golden Axe III, Minesota Fats (Pool Legend), NBA Jam T.E.** y sobre todo del **Fifa 97**. Mi dirección para aquellos gamemaníacos que puedan ayudarme es:
Formosa 231 (2000) Rosario - Santa Fe
Si no pueden escribirme, sería bueno que envíen algunos de esos trucos a la revista, desde ya muchísimas gracias. bueno, después de este "llamado a la solidaridad", aquí van los trucos prometidos.
Trucos para ***Megadrive***
Streets of Rage: más continues - en la pantalla Game Over presioná ← ← BBCCC y Start
Desert Strike
Misión 1 - AQOAMHD
Misión 2 - VQAJEKS
Misión 3 - VLAEKTN
Misión 4 - ETOETRB
MK Ultimate - en la pantalla Start/Options digitá A, C ↑ B ↑ B, A ↓
Esto te dará acceso a Secrets, Cheats y Killer Codes.
Para jugar como Human Smoke. Elegí a Smoke (androide) y antes de empezar la lucha digitá: ← HP, HK, BLK y run.
Bulls VS Lakers - para jugar la final digitá NXOBBBBL. Entrega de premios: NXWBBBBD
Earthworm Jim (en pausa)
Vida extra: B B C C A A A A
Otro continue: A B ← A B A B C A
Saltar fases: A B B A A C AB AB AC
1.000 balas: A B B B C A CC
Splatterhouse 2: selección de fases

fase 2	fase 3	fase 4	fase 5	fase 6	fase 7	fase 8
EDK	IDO	ADE	EFH	ADE	EFH	EDK
NAI	GEM	XOE	VEI	NAI	XOE	VEI
ZOL	IAL	ZOL	RAG	WRA	IAL	IAL
LOL	LDL	OME	ORD	LKA	LDL	LDL

Trucos para ***Super Nes***
American Gladiators: para obtener diez vidas
Nivel 2: BBAAAABB
Nivel 3: ABBABAAA
Nivel 4: ABABBBB
Top Gear - passwords
ROAD HOG - Escandinavia
ANALYSER - Italia
Moon Bath - S. America
KEELSON - Reino Unido
CAR PARK - Alemania
Gear Box - Japón
Emulator - Francia
Espero que estos trucos hayan sido de utilidad para al-

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban, se elegirán algunos al azar, los que recibirán un premio sorpresa de Action Games.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - *ACTION GAMES*
Editorial Quark S.R.L.
Av. Rivadavia 2421, 3º piso, of. 5
(1034) Buenos Aires

Cartas

gún gamemaníaco y también espero que me escriban. Aguante Action Games, Rosario Central y Roxette. Saludos para todo el mundo y sigan así que son lo mejor. ¡Chau! PD: ¡Por favor, publiquen esta carta!

Ariel Ripari
Rosario - Sta. Fe

Amigos de Action Games, me llamo Gustavo Espósito, tengo una Playstation y les escribo para decirles que la revista es excelente y mandarles los mejores trucos.

Playstation

Mortal Kombat Trilogy. Entrá a la pantalla de opciones y colocate sobre Game Configure y apretá arriba y L1, L2, R1, R2.

Soviet Strike - passwords

2 = grandtheft
3 = grozney
4 = chernobyl
final = civilwar

Crash Bandicoot - este password tiene todo resuelto y hasta podrás esquivar la final con todas las gemas:

ΔΔΔΔXΔΔ
ΔΔXΔOΔΔ
ΔOJXXXX

Pandemonium - password con este código podrás jugar en todas las pantallas inclusive en la final OGAIIB-FA.

Fórmula I - Tenés que ir a la pantalla anterior a la carrera llamada Race Qualify. bonus track = teniendo select apretado ← OOΔΔO ↑ → Modo buggy = select apretado → ↑ Δ ← ↑ Δ

Modo moto = select apretado ↓ ↑ O J → ↑ Δ

Lava = teniendo select apretado O ↑ → → OX. Te darás cuenta que el truco ha salido cuando debajo de Race (carrera) indique que el modo se ha activado.

Tengo muchos más trucos pero no quiero robarles más espacio, es la primera carta que escribo, ojalá que la publiquen para poder seguir escribiendo. Chau y hasta la próxima.

Gustavo Espósito
Capital

Amigos de Action Games, me llamo Juan Carlos Palma y les escribo para mandarles trucos de varias consolas.

***Sega Saturn*: Street Fighter Alpha 2**, para elegir a Evil Ryu situate sobre Ryu pulsá Start, derecha, arriba, abajo, izquierda, luego Start y sin soltar presioná cualquier botón.

***Playstation*: Final Doom**, en cualquier parte del juego pulsá Start e introduce estos códigos rayos X: L1, R2, L2, R1, derecha, triángulo, cruz, derecha. Warp: derecha, izquierda, R2, R1, triángulo o L1, círculo y cruz. God mode: abajo, L2, cuadrado RI, derecha, LI, izquierda, círculo.

Tengo más trucos pero no quiero sacarle más espacio a los otros gamemaníacos, es la mejor revista de juegos, no hay ninguna duda.

Juan C. Palma
Capital

Action Games:

Hola, soy Fernando y acá tengo algunos passwords del **Tecmo Cup** o **Boy Soccer Team 3**.

Bulls: AL555 555AE ALAAA
AAADR AAAAA AAL45
Hamburg: AL555 555AE A2AAA
AAAEC AAAAA AAAOC5
Lions: C5555 555AE FAAAA
DCMYA CAAAA AAF2K
Argentina: DJJIF 555AE GQAAA
GCVQA EAAAA AAHA5
Brasil: DZJEE ZTCAU IAAAA
GGAAA KAAAA AAMGA
Alemania: FJBGC USEAE ITABQ
GKBAQ IAAAA AAD5E

También tengo trucos del **Dragon Ball Z** de *Mega*

Son Goku

Bola persecutoria: ← → A
Taiyoken: → ← → A
Presión G: mantener 2 seg. ↓ y ↘ → A
Onda kamehameha: → ↘ ↓ ↙ ← A
Megakamehameha: ↓ ↙ ← → A
Combo: ← ↙ ↓ ↘ → B
Prueba de aire: → ↘ ↓ ↙ ← → B
Codazo: ↓ ↙ ← A
Súper patada: (en el aire) → ↓ B
Rodillazo: ↙ ↗ B
Esquivar ondas: ↑ ↓ ↘ → A

¡Chau!

Fernando Andrés Alo
Lanús Este - Bs. As.

Banda de Action:

Me llamo David y hace tiempo que no compro la revista, pero compré la Nº 59 y noté la falta de desafíos, pero luego vi que había aunque no estaban remarcados en rojo. Esperando que todavía haya desafíos, mando mis respustas.

Gabriel Guerrero - supongo que te referís a la versión de *Mega*. Con respecto a las brutalities:

Jade: XCXAZZCBBXZ
Kitana: XXBZBCBZBXZB
Mileena: XAAXBZCCZBXA
Scorpio: XXBZZCZXXAX
Noob Saibot: XCABCZXABCZ
Rain: XXBCZBCZBXA
Sub-Zero: XAXBCCZZAXA
Smoke humano: XXBZZCZXXZAC
Reptile: XBZZBXACCBZ
Ermac: XXABZCBXACZ

Maximiliano F. Pérez - Trucos para el **UMK3**

Human Smoke: elegí a Smoke y antes de empezar la pelea, presioná run, BI, HP, HK y →.

Más tiempo en fatalities: en la pantalla de VS en ambos controles apretá 9A5B5C.

Cheats y Kodes: hacé el truco del MK3 bastante más lento.

Historia del **Earthworm Jim**

David Perry (programador de Shiny Entertainment) creó un sistema de programación llamado Animation, que consiste en hacer un dibujo animado a mano y luego ponerlo en la computadora (visualmente se pasa dibujo por dibujo y se lo copia allí). Por eso tiene esa apariencia de dibujo animado. Esta técnica fue utilizada más tarde en juegos como **Weapon Lord**. Otra novedad es el sistema de disparo, ya que con los controles tradicionales sólo podés disparar en 8 direcciones, pero en EJ, el CPV detecta la dirección y se ajusta automáticamente al blanco, en total son 64 ángulos diferentes en vez de 8.

Bazooka - supongo que se refiere al Menacer. Con la bazooka vienen 6 juegos y cualquier juego de tiro funciona como el **Lethal Enforcer** entre otros.

Alejandro Cusini - lamento informarte que Human Smoke no tiene fatality 2.

Bueno, esto es todo, hasta el mes que viene.

David Coronel
Capital Federal

Hola Action:

Soy Cristian S. Giordano y les doy pocos trucos de ***Mega***

1º **Jim 1** - saltar de nivel: poné pausa y apretá A B B A A+C B+C B+C A+C.

2º **Pitfall** - elegir niveles

En la pantalla de presentación hacé B → A ↓ → ↑ B ← A ↑ → A ↑. Usá el direccional para elegirlos.

3º **Mortal Kombat 2** (sólo con Game Genie) ABVT-BC6

4: tiempo infinito

4º **Mortal Kombat 1**: "cheat enabled"
apretá: ↓ ↑ ← ← A → y ↓

5º **Spider-Man** - passwords

Level 3: WALABY
Level 4: GALLONGG
Level 5: FALCON499
Level 6: HELPINHADN
Level 7: PUBLIC45
Level 9: PENCIL6

6º **Vectorman** - selección de fases - en la pantalla de password poné OAVIDL.

7º **Sonic 3** - selección de fases - pantalla de presentación: ↑ ↓ ← → A + Start

Desafío: trucos para el **Turtles III** de ***Family***, trucos para el juego de **Automatic Robot-Kid *(Mega)***, trucos para el **NBA Live 97 *(Mega)***.

Por favor, publiquen la carta.

Cristian Sergio Giordano
La Plata - Bs. As.

Hola. Me llamo Claudio Federico Esteban, de 13 años, tengo un Family y quería mandar estos trucos.

Super Mario 3 *(Family)* - en el nivel 1-3 seguí hasta las "chapas" que flotan y parate en la blanca, después mantené ↓ hasta que te caigas. Entonces traspasás todo cuando llegues a la parte donde termina el nivel, ahí te aparecerá honguito y te regalará una flauta. Despues en el nivel del castillo "el chico", andá hasta la primera puerta (donde está la tortuga esqueleto), pisá la tortuga pero no entres por la puerta. Volá hasta arriba del signo de pregunta y pasá la pared por arriba, volando (tenés

que apretar ↑).

Master Fighter 2 ***(Family)***
Zangief
A + B (golpe giratorio)
te acercás y ↓ + → y a (revolcada)

te acercás y apretás A (aplastado)
Chun-Li
↓ ↑ y B (patada giratoria)

B+B+B (patada de fuego)
saltás y ↓ + B (pisotón)

Guile
↓ ↑ y B (patada medialuna)

← → y a (tirar)

Tengo algunos más pero si sigo me voy a terminar la revista. Gracias por todo.
La revista está rebuena, sigan así

Claudio Esteban
Puerto Madryn - Chubut

Hola Action Games
Me llamo Ignacio Baez y mando esta carta para darles un truco muy bueno para Playstation, sobre un juego muy popular de ***Playstation***, **Fórmula 1**, paso a explicarlo.
Para activar los modos siguientes dirigite a la pantalla final antes de una carrera, a la pantalla de Race Qualify. Mientras tenés pulsado select, presioná las siguientes teclas tan rápido como puedas.
Modo Guggy: derecha, arriba, triángulo, derecha, arriba, cuadrado, triángulo.
Modo incoherente: izquierda, círculo, arriba, abajo, abajo, derecha, círculo, cuadrado, cuadrado.
Modo Lava: cuadrado, círculo, arriba, derecha, derecha, círculo, equis.
Circuito extra: izquierda, círculo, círculo, triángulo, triángulo, círculo, arriba, derecha.
Me despido de ustedes hasta la próxima...

Ignacio Báez
Venado Tuerto - Santa Fe

Hola, amigos de Action Games
Espero que publiquen mi carta, ya que tengo unos trucos.
Tengo un Family y me quiero comprar un Sega Genesis.
Bueno, vamos a los trucos.
Family
Best of the Best - para matar a todos menos al último, poné esta clave 4$KWN9
Batman vuelve - la final contra el pingüino: estrella 873 X5 865! X estrella
Gremmlins - final contra el gremmlins araña, poné NXRD
Sega - **Cool Spot to Hollywood** - para vidas infinitas, poné los siguientes códigos: YDGKVMUC, LBPGVORO y HY7QUUB7
Streets of Rage - para jugar con Sheva, cuando lo mates mantené apretado el B hasta que te maten.
Thunder Force 3 - para satélites infinitos presioná diez veces ↑ luego B B A A.

Gracias por dejarme este espacio y sigan así por siempre.

Cristian Andrés Disparti
San Martín - Mendoza

Banda de Action Games:
Somos Damián y Germán Cáneva. Tenemos 14 y 10 años y vivimos en Rosario.
Hace sólo 4 meses compramos la revista y nos encantó. Antes compraba otra que parecía buena, pero terminó siendo una porquería.
Somos fanáticos de los videogames, tenemos una Atari 2600, una Family (que está mufada de vieja) y una Sega Genesis.
Ahora les voy a contestar algunos desafíos.
1) Password para los Royal y la final (**Super Campeones** - ***Sega***)
A1555 555AY CTAAA AAABA AAAAA AADQA 3ETS
Royal: A5555 555AY DDAAA AAAZQ AAAAA AADWA
Final: BH555 555AY DGAAA AAACQ AAAAA AAG4A
2) **Capitan Quazard**
RLBBBRLA (pausado) - desaparecen paredes y obstáculo por un rato.
LRLRLB rellena todo
3) **Ultimate MK3** ***(Genesis)***
Cheat, Killer codes y secreta A C ↑ B ↑ B A ↓ en Start/ Options
Human Smoke no tiene segunda fatality
Jugá contra la máquina con Noob Saibot en Novice hasta Shao Kan. Ganale y cuando esté explotando (que le salen rayos verdes) apretá Start en el player 2. Volvé a elgir Noob Saibot. Ganale al luchador 2. Una vez que lo hiciste dejá que termine el tiempo de continue. El ascensor de Noob Saibot subirá sobre Shao Kan y luchará contra Kano. Ganale y aparecerá otra vez el ascensor con 24 Kanos y luego se tildará ("no siempre funciona").
4) Los juegos (para Javier Torres)
Esos juegos es imposible que estén para ***Songa*** porque son juegos muy complejos para este sistema. Se puede adaptar sí, pero perderían toda la emoción., los colores y sus gráficos y sonidos serían más pobres.
5) **Mario Bros** de ***Sega***
Los juegos de Mario no son compatibles para Sega, porque la compañia Nintendo realiza este juego exclusivamente para una máquina ya que es rival de Sega cuya mascota es Sonic.
6) Juegos en el que se utilicen Bazoka (***Sega***)
Terminator 2 The arcade game
7) **Mercenary** ***(3DO)***
No hay trucos, sólo estrategias.
8) Botón mode (***Sega-Songa***)
Funciona como Select de ***Snes*** pero en muy pocos juegos.
9) Friendship **UMK3** ***(Sega)***
Ninguno de estos personajes tienen friendship. Sólo Smoke pero robot no humano se hace YYYYZ (correr, correr, correr, correr, patada alta).
Ahora yo mando algunos desafíos
Necesito trucos para **Turbo Out Run** ***(Genesis)***
Sonic 3D Blast ***(Genesis)*** no estretegias
Fifa 97 ***(Genesis)***
Quake ***(PC)*** no estrategia
Publiquen la carta.
Publier letre.
Publish the letre.

Damián y Germán Cáneva
Rosario - Santa Fe

Hola Action Games:
Soy Diego E. Fernández y les escribo nuevamente para mandarles trucos.
SNes
UMK3 (todo en la pantalla Start/Options)
Sound test: ← ↓ YY
Kool stuff: → ↑ BBA ↓ ↑ B ↓ ↑ B
Kooler stuff: ↑ BA ← ↓ Y
Scott's stuff: BA ↓ ↓ ← AXBABY
NBA: Hang time
Ingresá estos códigos en la pantalla Tonight's Matchup
Modo torneo 111
Turbo 273
Turbo ilimitado 461
Goal Tending 937
Donkey Kong Country (todo en Erase game)
50 vidas BARRAL
Music test: ↓ ARBY ↓ AY
2 Player competition: BA ↓ B ↑ ↓ ↓ Y
Ahora contesto algunos desafíos
Héctor P. Medina (**Fifa 96**)
Para salvar la formación, estrategia, etc., en esa misma pantalla tenés que mantener B y presionar Start. Luego en cualquier momento del partido hacé rápidamente B, Start.
Leandro S. Ferraro (**Sonic & Knuckles**)
No hay ningún truco.
Pablo Adrián Muñoz (**DBZ2**) y **MK2**
Cuando se divide en 2 la pantalla, ejecutá:
← → para detener
← ↙ ↓ ↘ → para devolver
Test modes (**MK2**)
← ↓ ← → ↓ → ← ← → →
Daniel Convertini (**Sonic 3**)
Truco: ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑
Emmanuel Cano
Batman y Robin: en cualquier momento del juego pulsá Start y luego hacé B, A ↓ B A ↓ → ↑ y C.
MKT ***(Playstation / N64)***
Los golpes son los mismos que en las versiones anteriores, así que te paso los combos.
Rayden: HP, HP, ↓ LP, LP
HK, HK, LK, ← HK
Baraka: HP, HP, ← HP → HP
HK, HK, LK, ← HK
Johnny Cage: HP, HP, LP ↓ HP
HP, LK, HK, LK
Darío Montes y Sebastián Milesi
Alex Kid: terminá el juego con 400 monedas y apretá

Cartas

↑ y el botón 2 ocho veces.

Quiero aprovechar para decir que, lo que "anuncia" Mauro J. Díaz sobre **MKU** es mentira. Ni Rain, ni Noob Saibot tienen fatalitis (*SNES*), la excepción es Noob que tiene para hacer el pit, esto se hace activando One Button Fatality.
Les pido me disculpen por la desprolijidad y les deseo felices cinco años.

Diego E. Fernández
Capital

Hola, Action Games
Me llamo Sergio Gutiérrez, tengo 15 años y esta es mi primera carta. Soy poseedor de un Genesis y una Playstation.
Les escribo para decirles que es una muy buena revista por su gran cantidad de trucos, que siga así y para mandarles algunos trucos.
Aladdin *(Mega)* Selección de nivel - ABBAABBA
Black Dawn *(PSX)* Passwords
Mision dos: 1018
Misión tres: 1006
Misión cuatro: 1213
Misión cinco: 0203
Misión seis: 0917
Misión siete: 0354
Comix Zone *(Mega)* - invencibilidad
En la pantalla de opciones, seleccionar la opción Jukebox. Después, presionando el botón C, seleccionar: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11.
Desert Strike *(Mega)* passwords
Comenzar la misión con 5 vidas TQQQLOM
Misión dos: AQOAMHD
Misión tres: TLOBOAT
Misión cuatro: PTEWFTU
Dune II Battle of Arakis *(Mega)* passwords
Ataecides: Diplomatic
Spice dance
etemalson
defthunter
Fair mentat
Ashlikenny
Skeleton Krew *(Mega)*
Level 3: PSKJ
Level 4: HKZT
Level 5: WGBX
Level 6: RDFK
Jungle Strike *(Mega)*
Misión dos: RNZBT7L6d86
Misión tres: 9N6JR9WNHCJ
Misión cuatro: XT6GJBXTSPM
Misión cinco: VNMKRV7LGFB
Misión ocho: 7PGCZJYK34X
Misión nueve: NCZJFD3BR67
Los passwords de las misiones ocho y nueve incluyen 10 vidas.
Pitfall *(Mega)*
Para la versión Atari 2600 hay que poner ↓, A 26 veces, ↓ en la pantalla donde el chico aparece corriendo.
Nueve vidas: → A ↓ B → AB ↑ ↓
99 municiones: AB ↑ CACA
Toy Story *(Mega)*
Pasar de nivel: en la pantalla de presentación, presionar AB → ACA ↓ AB → A. Si lo hiciste bien se escuchará "hot, hot, hot". Luego para pasar de nivel sólo hay que presionar pausa y luego A.
Invencibilidad: en el segundo nivel hay que tomar las tres estrellas que estén sobre la caja y luego las otras cuatro que están sobre la primera pelota de tenis y luego volver a la caja. En la caja (hay que estar adentro) tener presionado hacia abajo hasta que la estrella de energía empiece a girar.
Earth Worm Jim 2 *(Snes)*
Para introducir los códigos pulsar pausa.
Acabar un nivel: select, B X A A X B select
Una vida: ← select, → select, ← select, →
Munición: select, XXXXXX select
Plasma: XXXXAAA select
Disparo triple: XXXXAAX select
Misiles dirigidos: XXXX AAB select
Nuken: XXXXABX select
Bombas de moco: XXXXBBBB
Continuaciones: Y, select, Y BXBXB
Inmunidad; AAXA ← → → ←
Donkey Kong Country 2 *(Snes)*
Cincuenta vidas: comenzar el juego y colocar el cursor sobre "two player contest". Una vez ahí presionar 5 veces abajo y en menú aparecerá (menú de músicas). Si volvés a presionar 5 veces abajo aparecerá la opción Cheat mode. Ahí se debe ejecutar la combinación YA select A ↓ ← A ↓
Bueno, éstos son los que he jugado hasta ahora, espero que les sirvan.
PD: El que sepa los passwords de las misiones 6 y 7 del **Jungle Strike**, por favor llamar al (0293) 28023. Gracias.

Sergio Gutiérrez
Tandil - Bs. As.

Amigos de Actions:
Me llamo Patricio y tengo un Megadrive. Les mando trucos.
Mega
Robocop vs Terminator - 54 vidas: empezá el juego, poné pausa y hacé: CCAABBCCAABB.
Earth Worm Jim - selección de nivel: empezá, poné pausa y hacé ABBA A+C, B+C, B+C, A+C.
Fatal Fury 2 - más continues: cuando pierdas y te aparezca la pantalla de presentación. Tocá y mantené ↑ + A + B un rato y después tocá el C.
SunSet Riders - 99 continues: andá a options y elegí el sonido OE. Elegí tu personaje y justo después de que elijas, tocá AB y C.
Prince of Persia - passwords: nivel 2: MTUQNM
Nivel 3: TYZKRM
Nivel 4: STUJJX
Nivel 5: ZYZDNX
Nivel 6: KJKBCW
Nivel 12: RZZFTV
Super NES
El Rey León: andá a opcions y apretá BAARR. Podrás elegir nivel y ser invulnerable.
Shaq Fu: jugá en el modo Story. Andá hacia la mano derecha de la escena, donde está la gárgola y tocá ↓.
En la puerta negra, tocá Start.
Espero que publiquen mi carta y que los trucos les sirvan.

Patricio Sambucari
Bs. As.

Hola, querida Banda de Action Games. Me llamo Carlos Guido Trombetta y quiero felicitarlos por la revista y también quiero pedirles algunos trucos, si es que hay para el **Michael Jordan**, **Power Rangers** de movie y **Greendogs** para ***Mega Drive***.
Pasemos a los trucos.
Mega.
1) Para el **Mortal Kombat 3** fatalities Cyrax ↓ ↓ ↑ ↓ + piña alta, sektor → → → → ←
Bloqueo, 6 pasos de tu oponente, Smoke. Mantené correr y bloqueo y hacé ↓ ↓ → ↑ a una distancia de 3 pasos.
2) **MK3**
Pra que te vengan 3 pantallas secretas en la pantalla de Start y options apretá: AC ↑ B ↑ BA ↓. Si te salió bien va a aparecer la palabra Cheats después BA ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓ "Secrets" y luego C → A ← A ↑ C → a ← a ↑ "Killer Codes"
3) **Contra**
Para comenzar el juego con 30 vidas en lugar de las 3 habituales, andá a la pantalla del título del juego y apretá la siguiente secuencia, con el control 1: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → BABA y Start; pero si son dos jugadores, en lugar de apretar Start, después de apretar A por segunda vez, apretá Select y luego Start.
Les ruego que publiquen mis trucos en la revista Action Games. Me voy a poner muy feliz.
Les digo que tengo 10 años (la carta la escribió mi viejo).
Un beso grande.

Guido Trombetta
Bs. As.

Hola, Action, mi nombre es Daniel Arriela, soy un reciente lector de su revista y quiero decirles que está muy buena. Tiene muchos informes que a nosotros nos interesan.
Tengo un Sega 16 bits con dos juegos, el de Evander Hollyfield y Mortal Kombat 3 Ultimate. Ahora vamos a los trucos.
Playstation **- MK Trilogy**
En la pantalla para elegir los personajes iluminá a Sonya, hacé arriba y presioná Start, vas a escuchar un sonido de confirmación. Ahora elegí a tu luchador, antes de que comience la pelea aparecerá un menú que te permitirá elegir el lugar donde pelear.
Genesis **- Ultimate MK3**
Brutalities
Kabal: HP, BL, LK, LK, LK, HK, LP LP, LP, HP, LP.
Noob Saibot: HP, LK, LP, BL, LK, HK, HP, LP, BL, LK, HK.

Gamemaníacas

Kung Lao: HP, LP, LK, HK, BL, HP, LP, LK, HK, BL, HP.
Smoke: HP, LK, LK, HK, BL, BL, LP, LP, HP, HP¿ BL¿ BL.
Human Smoke: HP, HP, BL, LK, HK, HP, HK, HP, HK, LP, LK.
HP: puño alto
LP: puño bajo
BL; guardia
HK: patada alta
LK: patada baja
Bueno esto fue todo, chau y gracias por publicar mi carta.

Daniel Arriola
La Matanza - Bs. As.

Amigos de Action:
Quiero felicitarlos por sus publicaciones. Alguna que otra vez habrán tenido un tropiezo, pero son los matices de la profesión (sabemos el empeño que uds. ponen por complacernos en cada publicación). Bueno, a pesar de toda crítica, ¡me han dejado atónita, realmente lo mejor! En novedades..., siempre al tanto de lo último. Y ni qué hablar de los trucos y extrategias EXCEPCIONALES.
"Hace tiempo que en cuestion de video games había tirado la toalla, pero mi pasión por los videos ha sido nuevamente encendida."
¡Ah!, disculpen... no me presenté, me llamo Lorena Andrea Gerbaudo y vivo en Córdoba, Capital. Tengo 17 años y un hermano de 11, llamdo Angel David (ambos tenemos una completa fascinación tanto para los video juegos, como para el cine. Por eso, tratamos de no perdernos ningún estreno en cuestión de cine y estar al tanto siempre de lo último, en video juegos.)
Y cambiando de tema, aquí les mandamos nuestras solicitudes, en espera de pertenecer prontamente a la tropa del "Action Games Club" (aunque un poco tarde, pero es que mi hermano por cuidadoso las guardó y después... ¡se olvidó en dónde! ¡Qué despiste!)
Las publicaciones sobre el Internet están de fábula.
Aquí les mando unas direcciones:
NBA: http://www.nba.com - para los amantes del baloncesto.
Internet movie database - base de datos sobre películas, biografías, actores, directores, extracto de los argumentos, géneros, etc.
http://www.msstate.edu/Movies/blurb.htmL
Warner Bross, http://www.wbanimation.com
The Biz - una revista electrónica con informac. sobre la industria del entretenimiento.
http://www.bizmaq.com/
Crashsite - entretenimiento de los 90 con películas quicktime, música, mangas (animación japonesa), pósteres, etc. http://www.crashsite.com/crash
http://www.phantom.com/~~giant/hype.html - Hype es un ElectraZine
MtvOnline - http://www.mtv.com
Robots en la Nasa - http://robotics.jpl.nasa.gov-/groups/rv/homepage.html
Su revista nos ha ayudado a vencer los retos de nuestra 16 bits y Saturn y a darnos la alegría de divertirnos cada día del año.
Fueron grandísimas las ideas en cuanto a concursos, pero... esperamos el lanzamiento de algunos pósteres para deleite de nuestros ojos y la envidia de los vecinos (y... van a tener que comprar la Action nomás...).
De tantos ademanes que hicimos, nos animamos a escribirles y bueno... como es la 1ª y es un poco larga, no sé si la van a publicar pero nos conformamos con pertenecer al Action Games Club, y les agradecemos enormemente por darnos la oportunidad de expresarnos y uds. poner el ojo atento a nuestras inquietudes y propuestas...
(Aquí les mandamos unos trucos para Mega y Saturn)
Trucos - para ***Mega Drive***
Bubble and Squek - passwords
nivel 1 - RQCRQBPT nivel 4 - NNBNNDYY nivel 7 - PPGOMPFP
nivel 2 - NHHDHHBH nivel 5 - MNLLMNNL nivel 8 - SDFSDFPH
nivel 3 - QOFLLMMP nivel 6 - WTSFFHGW nivel 9 - RGMSPSDY
El Rey León - Selección de fases
En la pantalla de opciones, realizar los siguientes movimientos: derecha, A A B y Start. Aparecerá un menú secreto en el que se puede elegir fase y número de vidas.
NBA Live - Congelar a los rivales
Empezá un partido cualquiera, controlá la pelota y presionar y sujetar el botón A, para después pulsar Start y listo.
El Rey León - Selección de fases
En la pantalla de opciones, realizar los siguientes movimientos: derecha, A, A, B y Start. Aparecerá un menú secreto en el que se puede elegir fase y número de vidas.
NBA LIVE - Congelar a los rivales
Empezá un partido cualquiera, controlá la pelota y presionar y sujetar el botón A, para después pulsar Start y listo.
Ren y Stimpy - passwords
Fase 1: rG20000 0DT82XP
Fase 2: 8900003 2J1RZWH
Fase 3: 89100DJ JPKNZWB
Fase 4: 8920002 HLKS4WW
Fase 5: 893D015 HD1P2W5
Terminator 2 - Menú secreto
En la pantalla de presentación pulsar; ↑ ↓ izquierda, derecha, ↑ ↓ izquierda y derecha.
Después de comenzar a jugar, detener en cualquier momento y presionar; BYC, simultáneamente. Entrarás en una escena en la que se analizará tu situación en el juego y te dará una sorpresa.
Micromachines II - Power ups
Posición Efecto
Nivel 2 - Driller killer: medio de la mesa Pasar a un nuevo nivel
Nivel 6 - Ceiling circuits: fondo a la derecha, fuera del circuito, en la segunda vuelta Próximo nivel
Nivel 8 - ATV Action: fondo, derecha abajo las flores en la 2ª vuelta Próximo nivel
Nivel 12 - Roller coaster: sobre el papel de la pared Vida extra
Nivel 13 - Bunymy body: ↑ izquierda del mapa bonus Lap
Nivel 14 - Piano panic: al fondo, izquerda del mapa tras acabar la 1ª vuelta Vida extra
Nivel 16 - Turbo Buggies: esquina, fondo, izquierda del mapa Bonus lap.
Virtua Racing - Simulador de vuelo
Códigos de Action Replay
Es necesario incluir las dos claves o no servirá para nada y tu choche desparecerá de la pantalla
FTD05 90046 FFD05 B0000
Sonic 3 - Sonic se convierte en cualquier objeto del juego
1 - Realizar el truco para elelgir nivel: ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑
2 - Cuando te salga no selecciones pantalla, jugá en plan... normal.
3 - Elegí 1º jugador con: A, B, C y Start.
4 - Mantenelo apretado unos segundos y ya está.
5 - Si no te sale, intentalo de nuevo, porque nos salió.
Primal Rage - Juego de bolos secreto
Tenés que realizar un combate en el Modo 2 players entre Armadon y Armadon. Después, tenés que intentar que ambos personajes ejecuten el movimiento: Rolling Death de forma que los dos colisionen, tres veces consecutivas y a jugar bolos!
Para ***Sega Satun***
Virtua Fighter - Jugar como Dural
Entrá en la pantalla de selección de jugadores y realizá los siguientes movimientos: ↓ ↑ derecha y A + izquierda.
Acceder a opciones secretas
Presionar 12 veces ↑ en la pantalla de presentación.
Después andá al menú opciones y posicionate en exit. Después pulsá y listo.
También te permitirá reducir el tamaño del escenario.
Daytona USA - Jugar con un caballo
Cuando aparezca la pantalla de presentación sujetá la diagonal izquierda junto con A, B, X, Z y Start. No sueltes los botones hasta que aparezca la pantalla de selección de automóviles. Y ahora podrás elegir todos los modelos de coches y un par de caballos para competir.
Maniac mode
Esperá hasta que aparezca al comienzo el logo de Sega y pulsá ↑ ↑ ↓ ↓ izquierda, derecha, izquierda, derecha A B y C.
Escucharás un extraño sonido y listo, ahora jugá en dificultad extrema.
Vistas en las repeticiones
Podés tener diferentes perspectivas en las repeticiones del Time Lap. mode con pulsar A, L o R.

Lorena A. Gerbaudo
Córdoba - Capital

Queridos amigos de Action Games:
Me llamo José Manuel Buonamico y me encanta la revista. Tengo 10 años. En este momento tengo un Sega Super Songa 2 con joystick inalámbrico y 20 cartuchos. Entre ellos Garfield the Caug in the Act, Jurassic Park, Boogerma y UMK con MK2 y MK 1.
Ahora vamos con los passwords de **Garfield *(Sega)***
1: GARFIELD, JHON, ODIE
2: OSO, JHON, GALLO

Cartas

3: JHON, OSO, GATA
4: ANCIANA, OSO, GARFIELD
5: ODIE, ODIE, GATA

Boogerman *(Sega)*
Fase 1: fantasma, monstruo con lanza, fantasma, monstruo rosa con lunares amarillos.
Fase 2: monstruos rosa con lunares amarillos, gota roja, fantasma, Boogerman.
Fase 3: monstruo naranja, monstruo con pico, monstruo con lanza, fantasma
Fase 4: gota roja, fantasma, monstruo blanco, Boogerman
Fase 5: boogerman, monstruo rosa con lunares amarillos, monstruo con pico, gota roja.
Fase 6: monstruo con pico, gota roja, fantasma, monstruo naranja.
Fase 7: monstruo con lanza, monstruo rosa con lunares amarillos, monstruo con palo, gota roja.
Fase 8: fantasma, gota roja, monstruo mar, monstruo con pico.
Fase 9: monstruo rosa con lunares amarillos, monstruo blanco, boogerman, monstruo con pico.

Mortal Kombat 3 - para hacer el random select, presioná Start + arriba.

Bueno, ojalá que les sirvan los password y si quieren pedir trucos o cambiar juegos, llamen al 0548-21609, si no son de los alrededores de donde vivo. Chau.

PD: háganle un lugarcito más grande a las máquinas de Sega 16 bits en trucos y preview.

José Manuel Buonamico
Huerta Grande - Córdoba

Hola, Action Games:
Me llamo Santiago Agüero, tengo 9 años y les voy a mandar algunos trucos.

Super R-Type *(Super Nintendo)*
Si no conseguís pasar de nivel, consolero amigo, hacé lo que debas aparte de lo que yo te diga. Para empezar pulsá el botón R nueve veces, arriba otras tantas, R, select y A a la vez unas cuantas veces... ¡Ya está!

Choplifter 2 *(Game Boy)*
¡Humanos del mundo animal! ¿Querés saber de qué manera podés acceder a distintos niveles, sin que lo parezca? Pues seguime e introducí estas curiosas siglas.

Nivel 1-2: SKYHPPR	Nivel 1-3: LKYBYSS
Nivel 2-1: CHPLFTR	Nivel 2-2: BYMSFWR
Nivel 2-3: RGHTHND	Nivel 3-1: GDGMPLY
Nivel 3-2: TRYHRDR	Nivel 3-3: SPRYSKS
Nivel 4-1: CMPTRWZ	Nivel 4-2: CHPYBYS
Nivel 4-3: VRYHPPY	Nivel 5-1: GMBYQZD
Nivel 5-2: LVLYTYZ	Nivel 5-3: GDDYGMZ

Predator 2 *(Mega Drive)*
Para que tengas las claves necesarias para llegar en este juego hasta la penúltima fase, tomá y utilízalas...

Nivel 2: killers	Nivel 3: Camouflage
Nivel 4: Los Angeles	Nivel 5: Sub Terror
Nivel 6: Total Body	

Golden Axe 2 *(Mega Drive)*
Cuando apretás algún enemigo de fase, pulsar el botón A y seguir luchando hasta que lo derrotes, a continuación soltar el botón A según entrás en la fase de bonus. Ahora viene lo bueno, no ataques a ningún duendecillo y de esta forma cuando comience el siguiente nivel, dispondrás de un auténtico mogollón de conjuros. Tené precaución, porque si usás demasiado el juego se detendrá.

Super Soccer *(Super Nintendo)*
Desde torderá, Xavier Sánchez Altea, corresponsal deportivo de esta revista, ha escudriñado los secretos del trofeo **Super Soccer** y nos propone el último password. Se hace así
↑ → ↓ ← ↗ ↖ ↑ ↗

Mortal Kombat 3 Ultimate *(Sega Genesis)*
Brutalitys
Rain: XXBCZBXA
Scorpion: XXBZZCZXXAX
Smoke (humano); XXBCZXZXZAC
Ermac: XXABZCBXACZ
Sub-Zero: XCZAXZZXXAX
Sub-Zero (Classic): XAXBCCZZAXA
Kabal: XBCCZAAAXAA
Reptile: XBZZBXACCBA
Cyrax: XZXZZXZXZCA
Sindel: XBCBCZBZZCBA
Liu Kang: XAXBCZCZAAX
Noob Sibot: XCABCZXABCZ
Kitana: XXBZBCBABXB
Milena: XAAXBZCZBXA
Jade: XCXAZZCBBXZ
Jax: XXXABXXXABX
Sonya: XCBXCBXABZC
Sektor: XXBBZZCCAAX
Shang Tsung: XBBBCXAABBB
Kano: XABAXBZCBZCC
Kung Lao: XACZBXACZBX
Striker: XAZCXACZXCC
Smoke (Rotob): XCCZBBAAXBB
Nightwolf: XXZCCBAAXZ

Prince of Persia *(Super Nintendo)*
Códigos
1 - BRNGBB
2 - MRG5L2X
3 - BG+TWNN
4 - 923NRDX
5 - LQHWTVR
6 - CGKDBZ2
7 - TA4Q++B
8 - VXPNBYZ
9 - QLL!WHR
10 - HWB93WX
11 - 7F39R1B
12 - H4T2D8N
13 - 7TXF+9V
14 - H+KX3L7
15 - G29MRZ)
16 - 84CPBC6
17 - QQNL2PV
18 - 4Q7TMH)
19 - QH)G!Q7
20 - H8J12+Y

Mortal Kombat Ultimate *(Sega Genesis)*
Este es un combo para sacarle 100% de energía. Se hace así: gancho, tele slam, gancho, tele slam, gancho, tele slam y gancho.
Alerta: el tele slam se hace así: ← ↓ ← HK (patada alta).

Mortal Kombat Ultimate *(Sega Genesis)*
El cheats, secrets y killer kodes se hacen así: A C, arriba, B, arriba, BA, abajo.

Mickey Mouse *(Game Boy)*
Passwords
Stage 22: (TYRE)
Stage 23: (LOVE)
Stage 24: (NOTE)
Stage 25: (JAZZ)
Stage 26: (HELP)
Stage 27: (KING)
Stage 28: (GIFT)

Mortal Kombat 3 *(Sega Genesis)*
Códigos mortales
987 123 - quita las barras de energía
020 020 - desactiva la defensa
100 100 - desactiva las agarradas
769 342 - el vencedor del primer round enfrenta a Noob Saibot
033 564 - el vencedor del primer round enfrenta a Shao Kahn
964 141 - el vencedor del primer round enfrenta a Motaro
205 205 - el vencedor del primer round enfrenta al Smoke

Bueno esto es todo por ahora. Por favor, publiquen mi carta y el que quiera saber más trucos llame al 661749, bueno me despido, chau.

Santiago Alejandro Agüero
Córdoba

Para la Editorial Quark y la banda de Action Games
Me llamo Matías, tengo cinco cartuchos de Mega Drive: MKI, True Lies, ExoSquad, UMK3, Sonic 3D Blast. Con algunos trucos:

Mega Drive
MK1 - código de sangre: A, B, A, C, A, B, B
Cheat mode: ↓ ↑ ← ← A → →

True Lies - passwords (misiones)
M2: KJDMJGM, QMMKNHD, BRMKNRD
M3: GMXJJMY, FNYHHLK, CXGJMQC
M4: KFDFGJV, GDCGHKW, FVJBKXF
M5: GJKGHJW, KZDKFCK, HCHDXVH
M6: JXPDXVH, NMTJSKI, FBJNDBN
M7: DLQJPGY, LVMBQXL, HABJBJC
M8: STKHGTB, KYNCRYL, JFFFZHB
BGGRLY: energía infinita
BGLVS: vidas infinitas
BGWPNS: todas las armas
MNCHT: selección de nivel
SHTGN: escopeta lista
CRDTS: ver los créditos

Exo Squad: passwords (fases)

F2: KETNAMLG	F7: TZKAISAO
F12: ZADMIAOM	F17: AEOILNNY
F3: RROMBEUU	F8: AEEBIAJL
F13: TGAINRKI	F18: GMLCHMDA
F4: ITMALGNL	F9: TSADTTCY
F14: AYRNCDIN	F19: YUYUSIHD
F5: SVLROAKA	F10: IALKTAIA
F15; GATTSVTT	F20: ATTSYNAN
F6: ZIUUKCHT	F11: SZAINBHN

Gamemaníacas

F16: YBFCEAUA
UMK3 vs. Kombat Kodes
Efecto: P1 P2
MK4: 303-606
Fatality time extended: ↑ 155 - ↑ 155
Psycho Kombat: ↑ 125 - 125
Tiempo rápido: ↑ 616 - ↑ 616
Run ilimitado: 466 - 466
Shao Kahn: 033 - 564
Smoke: 205 - 205
Motaro: ↑ 141 - 141
Noob Saibot: ↑ 341 - 342

...hay un montón más pero la sigo en otra carta.
Quisiera que me den una lista de todos los brutalitys de UMK3 y poderes de Rain (fatalitys), Noob Saibot.
Una sugerencia, ¿no podrían dar (en los sorteos) un cartucho?, (elegido por ustedes, si quieren) aunque sea de 16 bits, que pueden valer $10 a $30, más o menos, o múltiples. No digo como Virtual Fighter 2, Fifa 97, etc. En vez de una consola de 16 bits como primer premio (pero sigan dándolas). Juegos que sean clásicos, que algunos chicos no tienen. Espero que esta sugerencia no les moleste, porque pensé, si ya tengo una 16 bits ¿para qué quiero otra?
Cambiando de tema. Nos sería útil un "especial" con todos los trucos, movimientos, etc. del juego Ultimate Mortal Kombat 3, porque tengo los trucos, pero están todos separados en muchas revistas y si están en una sola nos sería más útil.
Por último, espero que publiquen mi carta ya que es la primera que mando (con mi cupón de socio).
Aguante Sega, Todos tus Muertos, Dos minutos, Attaque 77, Flema, Mano Negra, Los Brujos, La 12 de Boca y Hurlingham.

Eduardo Matías Erceg
Bs. As.

Hola Action! Somos Luciano y Virginia Almirón. Tenemos un Super Songa II (16 bits) y los siguientes juegos: Tom y Jerry, Comix Zone, Dragon Ball Z, MK3, X-Men, Quack Shot, Ren & Stimpy, Sonic & Knucckles, Juju 1, Street Fighter II special champion edition y Spiderman vs. King Ping.
Trucos
MK3 *(Mega)*
Killer codes: C, → A ← A ↑ C → A ← a ↑
Cheats: A, C ↑ B ↑ B A ↓
Secrets: B, A, ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓
Endurance mode: presionar en Start/Options: A + C + Start
Comix Zone *(Mega)*
En Jukebox presiona el C sobre los siguientes números: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Con este truco serás INMORTAL (a menos que te caigas en un pozo).
Dragon Ball Z *(Mega)*
Cuando te lanzan un súper poder para excitarlo debés hacer muchas veces el poder del luchador que estés usando.
Durante la pelea poné pausa en las dos palancas (eso si estás jugando de a dos player) y aparecerá un menú de opciones. en la palanca que hayas puesto pausa primero poné el botón A y podrás ver todos los poderes de tu luchador.
Sonic I *(Mega)* - En la pantalla de presentación presioná ↑ ↓ ← → escucharás el sonido de anillos, ahora apretá A + Start y aparecerá un menú de niveles.
Bubsy 2 *(Mega)* - En la pantalla de presentación presioná:
Halp gravity: ↑ CCC ↓
50 vidas: B ↑ BBA
Todos los niveles completados: ↑ AAA ↓
99 bazucas: B A ← ←
99 agujeros; → ↑ B B
99 divingsuits: B ← ↑ B
99 bombas; CCC ↑ ↓ C
Inmunidad: CABC ↑ ↓
Rubber walls: B A B C
Increíble Hulk - Durante el juego poné pausa, apretá ↑ → ↓ ← Ahora suicidate, perdé todas las vidas y comenzá a jugar de nuevo. Detrás de la intro, aparecerá la pantalla de selección de nivel.
Ren & Stimpy *(Mega)*
Password
Nivel 2: 8B20000 000B2WN
Nivel 3: 8700004 4C0G2WT
Nivel 4: 8310009 M3JB4WG
Final: 832000F 40032WH
Prince of Percia II The Shadow and the Fane *(PC)*
Arrancá con Prince Makinit
Durante el juego poné:
Alt + A: empezar el nivel de nuevo
Shift + T: cargás las botellas de vida.
Shift + W: flotar en la caída
Alt + N: pasar de nivel
Shift + K: quita botellas de vida
K: eliminar el enemigo
+: agregar tiempo
-: quitar tiempo
En los últimos niveles (castillo rojo) al presionar shift + S, tu cuerpo queda en el suelo y aparece tu sombra (que atraviesa puertas, cuchillas y no es vista por los enemigos). Las sombras no pueden pasar de nivel.
Cómo pasar el último nivel: debés ir hacia la derecha y saltar hacia donde están los cristoles gigantes, allí presionás Shift + S y te sacás el alma, matás 3 enemigos con la espada; el que quede va a desaparecer, lo perseguís y presionás shift + K para convertirte en una sombra negra. El malo aparece, en el momento en el que va a dispararte, cargás algo de vida y presioná la tecla Control, el enemigo muere, la princesa es liberada y tu nombre aparecerá en la galería de la fama, si terminaste el juego.
Doom # *(PC)* - Durante el juego presioná
IDDQD: 1.000 días
IDQFA: todas las armas y llaves
IDCLIP: traspasar paredes
IdBEHOLDA: Mapar completo
IDDT: muestra los malos en el mapa
IDBEHOLDL: luz
Wolfenstein *(PC)* - Durante el juego presionar M+I+L y obtendrás todas las armas, balas y llaves (tu puntaje vuelve a 0).
Super Tetriss *(PC)* - Es un truco para modificar la velocidad de las fichas. Arrancá con SR (espacio) 999 (si querés, cambiá los números, pero siempre tienen que ser tres cifras).
Ahora respondemos desafíos:
Pablo Adrián Muñoz - Para el **MK2**:
Test mode; ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →
Darío Montes y Sebastián Milesi - En el **Prehistoric #** para ***PC***, los passwords varían según la máquina (hay que elegir el modo expert porque de otra manera no se puede acceder al último nivel.
Ahora pedimos desafíos para
El Blue brothers 2 y 1 (PC), Dragon Ball Z (Mega), Spiderman vs KingPing (Mega), X-Men 1 (Mega), Tom y Jerry (Mega) y para el Quack Shot (Mega).
Bueno, al fin llegamos al final de la carta y perdonen por hacerla tan extensa. ¡Ah!, casi me olvido, voy a mandar otra carta con más trucos. Please, publiquen la carta que es la primera.

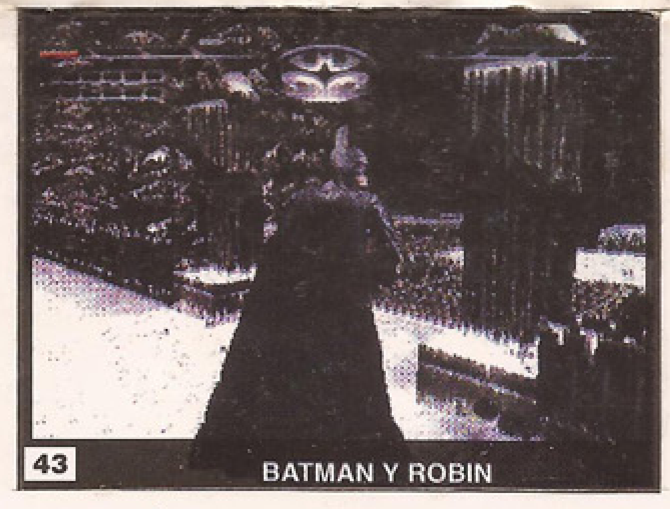
Luciano Sixto Almirón
Comodoro Rivadavia - Chubut

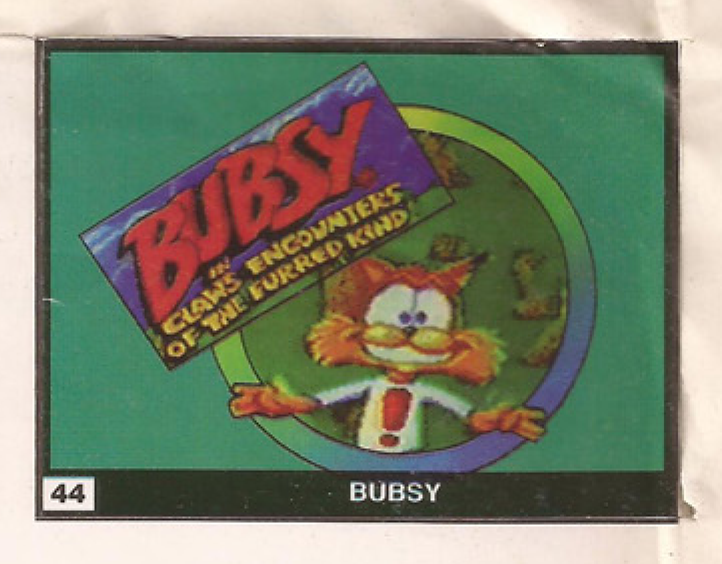
Queridos amigos de Action Games:
Hola, me llamo Pablo Rodríguez, les cuento que tengo 11 años, un Sega Genesis y una compu Sony. Van los trucos.
MKII - Fatalities ***(Genesis)***
Sub-Zero: dejá presionado piña baja y tecleá ← ← ↓ → y soltá piña baja (distancia: toda la pantalla).
Friendship: ← ← ↓ + patada alta (sin pegar piñas en el segundo round sólo patadas).
Liu Kang
Fatality # 1: ↓ → ← ← + patada alta (distancia: pegado)
Fatality # 2: girar el controlador 360° en la dirección opuesta a tu enemigo (distancia: a un salto).
Friendship: → ← ← ← + patada baja
Kung Lao
Fatality # 1: → → → + patada baja (distancia: justo fuera del alcance de un barrido)
Doom 2 *(PC)*
IDDQD: modo dios (invencible)
IDKFA: todos las armas y llaves
IDCLIP: atraviesa paredes
Duke Nukem 3D *(PC)*
DNCORNHOLID: invencible
DNSTUFF: todas las armas y sus municiones
Bueno, chau.

Pablo D. Rodríguez
Bs. As.

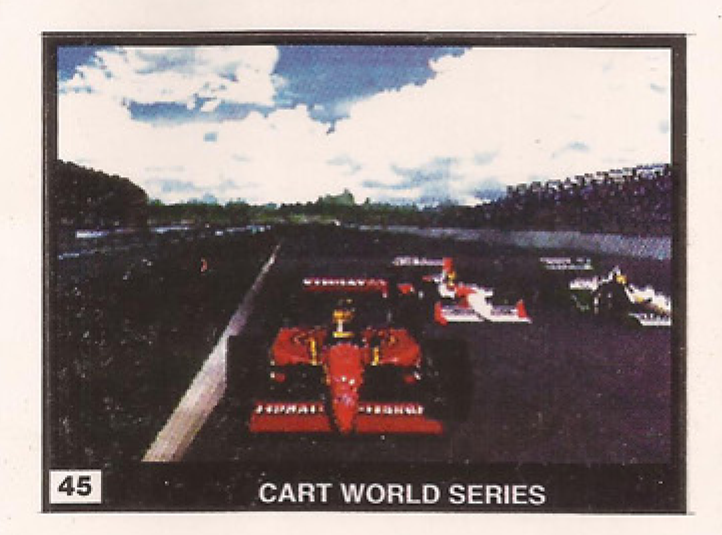
¡¡¡FELIZ PRIMAVERA PARA TODOS!!!
La Banda




43 BATMAN Y ROBIN



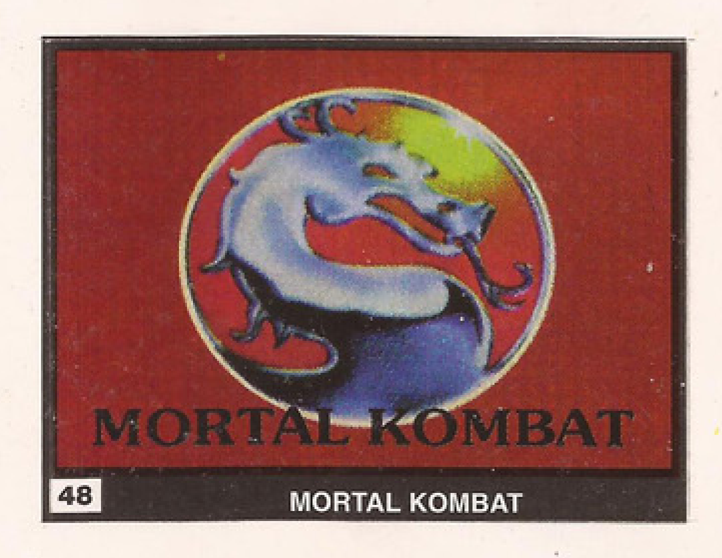
44 BUBSY


45 CART WORLD SERIES



46 FAMILIA ADDAMS 2


47 FLYING NIGHTMARES 2



48 MORTAL KOMBAT

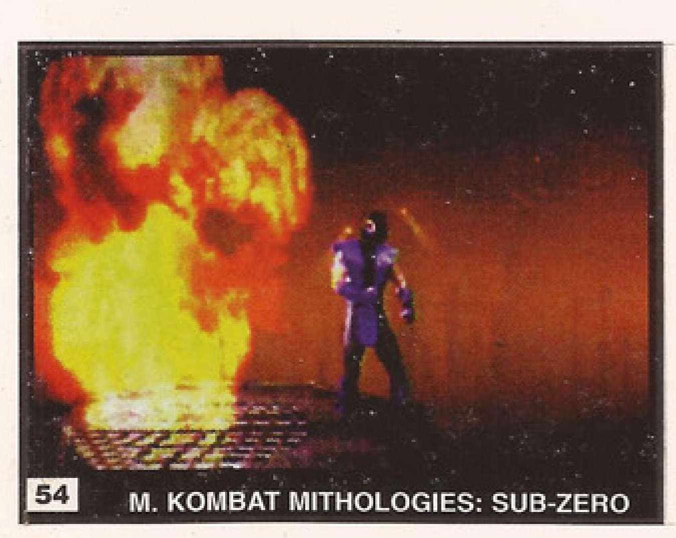

49 NUCLEAR STRIKE


50 SAN FRANCISCO RUSH


51 SIMCITY 3000


52 THE LOST WORLD


53 MORTAL KOMBAT 4


54 M. KOMBAT MITHOLOGIES: SUB-ZERO


55 VIRTUA FIGHTER 3



56 WITCHAVEN